WEEKLY

'92年ペナントレース結果を大予測!!

ファミコン通信

4・3 1992

290yen



期待の最新ゲームを緊急速報っ!!

キャプテン翼III
アストラルバウト

注目の次世代メディアに初挑戦したアーチスト、由貴ちゃんが語るCD-Iの世界

斉藤由貴CD-I初体験!? インタビュー

加藤博一がペナントレース大予測!! Sファミスタ、ベストプレーの最新データ付き!!

1992 今年のペナントレースを占う

第4章ウランバートル大要塞を完全攻略!! 武器アイテム&登場キャラ14人分のリストを一挙掲載!!

それゆけ! シャイニング・フォースvol.2

戦闘シーンのアニメーションを大公開!! 小さなメダルの王様が再び登場する!?

特報ドラゴンクエストV

平成4年4月3日発行(毎週1回金曜日発行) 第7巻 通巻172号 昭和6[illegible]年9月4日第三種郵便物認可



KONAMI
ぼくの中に、
エスパーがいる。
LV 3
H:P
E:P
EXP 93/ 100 GOLD 69
本の世界へスリップ、感動のアクションRPG。
ひとは誰でも超能力をもっていたんだけど、
いつからか使い方を忘れてしまったんだ。
本の世界でエスパーになった少年も、もともとは読書好きの男の子。
本の世界に訪れた危機を救うため、超能力に目覚めたんだ。
やっぱり好奇心とか勇気とか冒険心とかワクワクすることが、
エスパーになるキーワードだ。
きっと、きみたちの中にも、エスパーがいる。
LV 3
H:P
E:P
EXP 89/ 100 GOLD
エンディングの感動、みんなにあげる。
エスパードリーム2™
新たなる戦い
©1992 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
3メガ＋バッテリーバックアップ
'92年7月発売予定 予価6,800円(税別)
コナミ株式会社 東京本社 〒101 東京都千代田区神田神保町3-25 大阪支店 〒530 大阪市北区梅田1-11-4 札幌営業所 〒060 札幌市中央区北一条西5-2-9 福岡営業所 〒810 福岡市中央区天神2-8-30

ファミリー コンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。



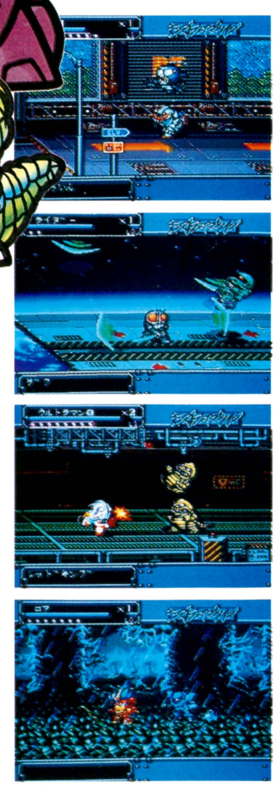
画面写真は開発中のものです。


SUPER FAMICOM
SUPER FAMICOM LICENSED BY NINTENDO
ザ・グレイトバトルII
発売間近!!
ラストファイターツイン
ラストファイターツイン
●あなたも私も必殺ワザが大好きなのです。
●必殺ワザは3段階にパワーアップの大サービス。
●2PLAY対応、友だちとレッツ、バトル!!



またまたヒーローバトルの季節がやってまいりました。

どんなに卑怯と云われてみても必殺ワザの魅力にゃかなわない!!



2P・アクションバトル

パスワードコンティニュー

8M

スーパーファミコン用カセット

¥8,200(税別)

●表示価格はメーカー希望小売価格です。
●写真・イラストと商品は多少異なることがあります。
●全国の有名デパート、玩具店、スーパーでお求めください。
スーパーファミコン®は任天堂の商標です。

お問い合わせ先
☎03-3847-6320
電話番号はよく確かめてネ!

株式会社バンプレスト
東京都台東区駒形1-4-14 〒111
バンダイ第3ビル
※バンプレストは、バンダイグループの一社です。

BANPRESTO

SQUARE BRAND

Romancing Sa・Ga
ロマンシング サ・ガ

ロマンシング サ・ガ

好評発売中

徹底攻略編

フリーシナリオ・システムの楽しみ方を徹底紹介。

■責任編集：スクウェア
定価750円(税込)

4月中旬発売予定

基礎知識編

武器や防具、アイテム類のデータをすべて収録。

■責任編集：スクウェア
予価680円(税込)

4月下旬発売予定

完全解析編

『ロマンシング サ・ガ』の世界をさらに深く追求。

■責任編集：スクウェア
予価850円(税込)

NTT出版

ミュージックCD

聴くほどに大きな感動。

好評発売中

話題騒然！今までにない画期的なRPG、『ロマンシング サ・ガ』の音楽が早くもCDになって登場。それぞれのキャラクターのテーマ・ミュージックを始め、ボーナストラック4曲を含む全38曲を収録。心地よいサウンドにのせて各フィールドの光景が目に浮かぶ!!

Romancing Sa・Ga
ロマンシング サ・ガ
オリジナルサウンドヴァージョン

価格2500円(税込)

特製ステッカー付



イラストレーション：小林智美 ©1991 スクウェア

スクウェアブランド インフォメーション・サービス

攻略本や、CDの情報を電話でキャッチ！内容は隔週月曜日に変わります。電話番号はよく確かめて！

TOKYO：03(3459)9999/OSAKA：06(371)9999

スーパーファミコンは、任天堂の商標です。

SQUARE BRAND

■発売：NTT出版　〒108 東京都港区芝5-3-2 芝第1ビルディング TEL03-5484-4060

WEEKLY ファミコン通信

CONTENTS

1992 4·3

COVER Design/YASUYUKI YAMADA

発行所　株式会社アスキー　〒107-24　東京都港区南青山6-11-1　スリーエフ南青山ビル　☎03・3486・7111(代表)



5月21日に4枚目のシングルを発売する予定のQlairの3人組。しかも6月には2枚目のアルバムも発売予定だ。

モデル／Qlair
カメラマン／中村誠作
スタイリスト／片爪千香子
ヘア&メーク／八谷まり子

COMIC

COLUMN

GAME INDEX

価格のあとに[込]マークがついているものは消費税込みの商品価格、価格のみ表記しているものは消費税別の商品価格です。



GUARANTEE ソフトはどこまで保証されているか？



最近のハードの進化には、目を見張るものがあるよね。つぎからつぎへと新製品が発売されている し。それにともなって、ソフトの大容量化、高価格化も当然ながら加速している。CD-ROMがもっと普及したら、原価が安いぶんだけ価格は下がるんだろうけど、いましばらくは高価格の状態が続くと推測されるのだ。だけど、家庭用ゲームソフトには保証書がついていないんだよね。パソコンゲームソフトにはついているのに……。

まぁ買ったばっかりなら、もし不良品でも、その購入したお店に持っていけば取り替えてくれる。だけど、ずっと後になって壊れてしまった場合の対応はメーカーによってマチマチなのだ。保証書がついていれば、あれこれ悩まずに問い合わせられるんだけど……？

「磁気や衝撃に影響を受けやすいフロッピーに比べて、1回焼いたROMは簡単には壊れないからじゃないですか？ 昔は多かった不良品も、開発技術の進歩でずいぶん減ったらしいですしね」(事情通)

うーん。なんだか簡単には納得できない説明だなぁ。ユーザーと直接接している、お店の人はこの問題、どう考えているんだろう？

「不良品ですか？ 当店ではまだ聞いたことないですね。もし出ても、お客様には当店が責任持って保証します」(キデイランド 広報)

「各お店にチェックするデモ機がありますから、不良品が出たら、即日お取り替えします。不良品は確かに減ってますが、ハードとの相性が悪いソフトはまだありますから。とくに最近のように新しいハードが発売されたときは、まだ開発技術が練れていませんので、要注意です」(ビックカメラ 広報)

家庭用ゲームソフトを発売しているメーカーのなかにはパソコンでもゲームソフトを発売している会社もある。でも、やはり家庭用ゲームソフトには保証書をつけておらず、パソコンソフトには保証書をつけているのだ。どうして？

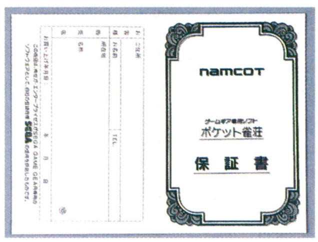
「保証書とは銘打ってませんが、取扱い説明書には不良品の対処法を明記しています」(光栄 広報)

「メンテナンスは、サービス係で承ってます。問い合わせは最近はご両親からが多いですね。先に進めなくなると不良品じゃないかとか。不良品は実際にはほとんどありません」(エニックス 広報)

……うーん。まだなんだかよくわからないな。はっきり保証書をつけていればスッキリするのに？

「外装を破ることによって、パッケージ上に印刷された保証内容に合意するのを、シュリンクアップ契約といいます。パソコンのビジネスソフトの多くがこれですね。法律的見地で判断しますと、単に保証書が同封されてるだけなら、メーカー側が一方的に保証内容を約束していると、見なされます。ですから、保証書になにが書いてあろうとバグが発生したり、動作不良を起こした場合、ユーザーの法律的な権利は制限されません。保証書がついてなければなおさらです。争ったらメーカーが負ける可能性も十分あります」(事情通)

現在、全製品に保証書をつけて保証期限、保証基準、問い合わせ先を明確にしているのは、ナムコただ1社のみ。ボクたちにとってソフトは決して安い商品ってわけじゃないんだから、あいまいにはせずに、できるだけ責任の所在をハッキリさせておいてもらいたいものだよね。 ＊

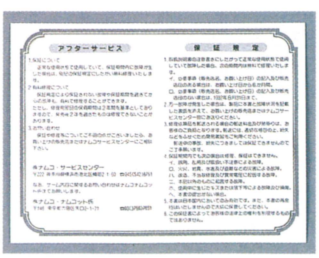


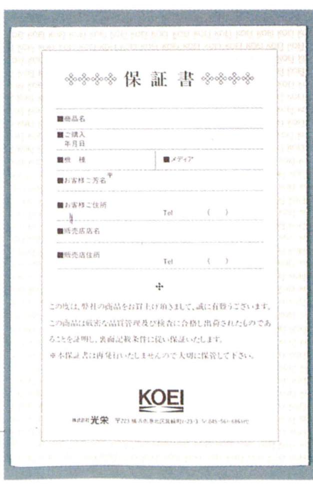
⬆ナムコの保証書。導入時には、一部のメーカーにも呼びかけたらしいのだが？



⬇けっきょく現時点では購入するお店に頼らざるを得ない状況。面倒だよねぇ？

光栄の場合は…





⬆➡右の写真はパソコン用ソフトの保証書。上はメガドライブ版『信長の野望』の取扱い説明書だ。保証書には保証期限の表記があるが、取扱い説明書にはない。

HARDWARE 欧州も16ビット時代に突入!

アメリカに続いて、今度はヨーロッパ各地でもスーパーNES（スーパーファミコンの海外版）が発売される。正式名称はスーパーニンテンドー（エンターテイメントシステムの文字もマークに小さく表示）。発売される国はイギリス、フランス、ドイツ、オランダ、ベルギー、イタリア、オーストリア、スペイン、スイスなど。そして、注目していただきたいのが、そのスタイル!! ね、アメリカ版のスーパーNESじゃなくて、みんながおなじみの日本のスーパーファミコンタイプなのだ。本体の左下と、コントローラーの上部に付いている〝SUPER NINTENDO〟のロゴマーク以外は、もう完全にスーパーファミコンそのものだ。

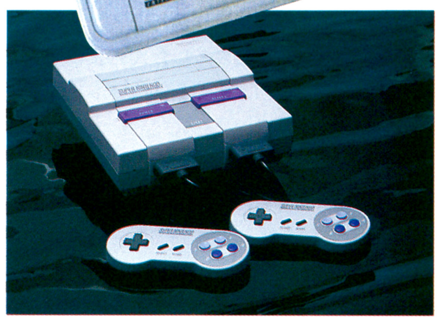
「現地(欧州)でマーケティングしたところ、欧州ではこちらのタイプのほうがデザイン的には受け入れられやすいのではないか、ということで、このスタイルに決定しました」(任天堂 広報)

なるほどね。このスーパー ニンテンドーは、5月くらいから欧州各国で発売される予定。価格のほうは、それぞれの国によって異なる模様。さて、このスーパー ニンテンドーの投入によって、セガの力が強い欧州市場での任天堂の巻き返しとなるか、注目したいところだね。＊





ヨーロッパ全土で5月発売



⬅こちらはアメリカ版のスーパーNES。てっきり、このスタイルになるのかと思っていたんだけどね……。



⬇コントローラーも、ほれ、このとおり。ボタンもちゃんと4色に色わけされてる。う～ん、親しみやすいなぁ。

DATA ワンダーエッグ開園とその後!

2月29日に東京二子玉川にオープンしたナムコワンダーエッグ。開園から約半月経過したところなんだけど、今までの来場者数や各アトラクションの評判がナムコから発表されたのだ。

まず開園初日のお話から。入園時間(開園時間は午前10時～午後10時)には、500人以上が行列を作っていたぞ。行列先頭は午前1時から並んでいたというから、スゴイよね。初日の入園者総数は10000人。翌日が12000人を記録した。さて、現在の状況はどうなんだろうね? 春休みにぜひ行きたいって人は、やはり気になるよなあ。

「土日はやはり各10000人くらい、平日で3000名から5000名が来場します。人気のアトラクションは『ギャラクシアンD^3』で、続いて『ドルアーガの塔』や『フューチャーコロシアム』です」(ナムコ 広報)

『ギャラクシアンD^3』なんて3時間待ちなんてのがザラだとか。空いている時間は平日の午前中だというから、狙い目かもよ。＊

SCOOP ゲームボーイユーザー待望の専用ACアダプター登場だッ!

ユーザー待望のゲームボーイ専用ACアダプターが発売されることになったぞ。ゲームボーイ用のバッテリーパックは、今までにいろいろ発売されていたわけだけど、不思議と専用ACアダプターって出てなかったんだよね。まあ、もともとゲームボーイが屋外でも遊べるようにという意図でデキたものだから、しょうがなかったのかなあ。注目の専用ACアダプターを開発したのは、ファミコンなどの家庭用テレビゲームの周辺機器でおなじみのホリ電機だ。

「たしかにゲームボーイはアウトドア向きのハードだとは思います。でも、実際、ユーザーの皆さんは家で遊んでるんじゃないですか? 最近は、RPGもよく発売されてますし。そうなると気になるのは、電池やバッテリーの残量だと思うんです。そういったことを心配しないで長時間プレーできるようにと考案しました」(ホリ電機 開発)

まあ、ボクらにしてみれば、今回のACアダプターの登場は遅すぎたぐらいだよね。もっと早く発売して欲しかったなんて考えていた人も多いんじゃないのかな? これで電池代の負担が軽くなる。ゲームボーイユーザーにはウレシイ話だよね。浮いた電池代はソフト代へと消えちゃうかな? ＊



⬆これで電池残量など気にせず、シミュレーションゲームやRPGをプレーできる。ゲームボーイの周辺機器は良くなるなあ。





⬆コードの長さは2.8メートルもあるぞ。春ごろ発売予定で価格は、まだ未定だ。

SCOOP 『アダムス・ファミリー』の権利獲得で2社のソフトハウスがバッティング

映画『アダムス・ファミリー』は、昨年アメリカで公開されるやいなや、秋期興行映画史上で最高の記録（3日間で2420万ドル）を樹立した話題作。ソフトハウスのオーシャンは、映画の人気を当て込み、スーパーNES、NES、ゲームボーイでテレビゲーム化を進めていたのだ。ところが、この3本のゲームの日本国内での販売権をめぐり、2社のゲームメーカーが大きな争いごとをする寸前だったという。

問題の2社というのは、ミサワエンターテインメントとアルトロン。なんと2社ともオーシャンと契約を結び（アルトロンは口頭で）、7月の日本国内発売に向けて動き始めていたのだ。

「うちはオーシャン米国支社からぜひ権利を買わないかといわれて、その気になっていたんです。先日のウインターCESでも、ぜひと言われまして」（アルトロン 広報）

じつは、ここにちょっとした手違いがあったのだ。アルトロンが契約を結ぼうとしていたのは、オーシャン米国支社。ところが、オーシャン本社はイギリスにある。イギリスのオーシャン本社は、ミサワエンターテインメントと正式契約を結んでいたんだよね。

今回は運よく（!?）アルトロンがバッティングに気がつき、結局アルトロンが販売を取り止めざるえなくなって、ミサワエンターテインメントが国内販売を手がけることになったようだ……。

「国内ソフトハウスが海外にソフトを求めるなら、今後もこういう問題が起きる可能性が大」（事情通）

今回の事件、ナニが原因とはいちがいに言えないんだけど、やっぱり一番困惑しちゃうのはボクらユーザーだよなあ……。 ＊





⬆映画『アダムス・ファミリー』は、アメリカでは驚異的なロングランを続けている。日本でも東宝映画系にて、ゴールデンウイーク映画として公開予定だ。さて、ゲームも大ヒットとなるのかな？

⬅ミサワエンターテインメントの広報担当が言うに、「要するに数社と取りあうだけの価値があるゲームなんですよ」、とのこそ。写真は7月発売予定のスーパーファミコン版のもの。アクションゲームね。

EDUCATION RPGシナリオコンテストが大阪で開催されたのだっ!!

3月5日、大阪のECCコンピュータ学院主催、コナミ共催によるRPGシナリオコンテストの最終審査発表会が開かれたのだ。このコンテスト、同学院の全学生がそれぞれにグループを組み、〝思考力開発〟というカリキュラムで作成、250点を越える作品が提出された。審査はECC、コナミから3人ずつ、計6人によって行なわれ、グランプリ、及び各賞が選出された。

「グランプリ作品を製品化するという予定はいまのところありません。作品の傾向として、アイデアや切り口に新しいものは見られるのですが、まだ作品そのものをそのまま製品化できるというレベルではありません。今後、もし、いいものが出てきた場合には製品化も考えられますけど……」（コナミ技術研究所次長）

とは、今回の審査委員長のなかなかに厳しいお言葉。やっぱり、プロの道っていうのは険しい。なお、今後もこのコンテストは続けられることになっている。 ＊



⬆ズラリとならんだ審査員陣。コナミから3人、ECCから3人が審査したのだ。

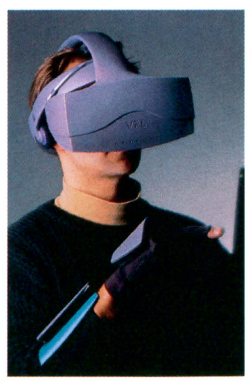
⬇グランプリに選ばれたのは『人魚達の冒険』。当日はコナミの菱川社長も出席。



TOPICS バーチャリティーシステムが日本でもっと普及するか!?

バーチャルリアリティーといえば、すぐ思い浮かぶのがあのヘッドマウント型のゴーグル。もうイメージが、完全に定着しつつあるよね。今、従来のアイフォンを改良した新しいバーチャリティーシステムが登場し、話題になっている。

アメリカのVPLリサーチという会社が開発した、マックククワドラ900用のマイクロコズムがソレ。これを販売するのは日商エレクトロニクス。注目点は、アイフォンの性能面の向上。ズームグリップがついているので、容易に仮想世界を体験できるほか、ヘッドマウント型と違い頭部から外しても仮想世界を見ることができる。日商エレクトロニクスは、今後、このシステムを国産化していく予定なのだ。アイフォンやデータグローブなどがセットで980万円ナリ。 ＊



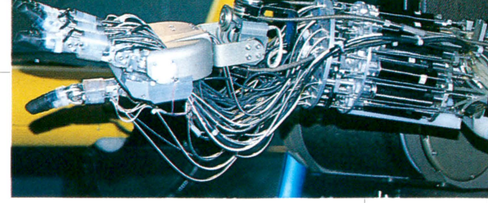
⬅これがアイフォンを装着したところなのだ。見てみい、なかなかイカしたデザインしてるでしょ？　今までのものとは違うカンジがするね。



⬆それでもって上の写真がシステム全体。これで、疑似体験を味わう。トリップ!!

気になる数字……………60万本

ナムコのスーパーファミコンソフト第2弾、『スーパーファミスタ』の、初年度出荷予定本数。野球ゲームの定番として編集部内でも人気の高い同シリーズは、いままでにも累計で約700万本を販売している。ゲーム業界全体が冷え込んでるといわれるなか、『ファミスタ』は勝利できるか？



⬅⬆三菱重工業の実用原子力発電施設作業ロボット。これはもう『ターミネーター』の世界だ。もちろん4本足でちゃんと歩く。

ROBOT 明るい人類の未来に向けて? ロボットはここまで進化した!!

ハイテクアートプランニングが主催するロボット展示会、第4回〝アドバンスドロボット〟が、3月10日、東京港区北青山のTEPIAでスタートした。これは各研究所で

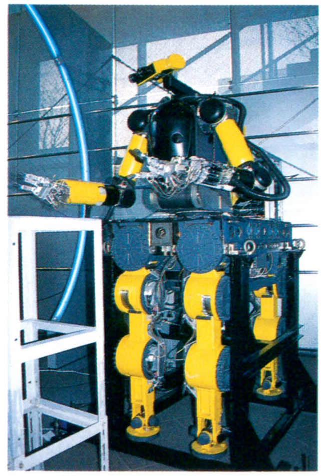


⬆この展示会が開かれている東京都港区北青山のTEPIA。神宮球場隣り。ちなみに入場は無料だ。未来を担う子供の来訪は大歓迎なんだって。少し難しいけどね。

開発中のロボットを含む、最先端ロボットを一堂に集めて公開するという、興味深い展示会なのだ。

写真にあるとおり、もう完全にSFの世界という感じのロボットから、ロボットを構成する要素、たとえば物を壊さずに摑むアーム技術まで、さまざまな形を取ったロボットがずらりと並んでいる。

いまにゲームのなかの世界さえ現実にするのかもしれない、このロボット技術。7月10日まで開催予定だから、機会があれば覗いてみたら……? ボクたちの未来が見えるかもしれないぞ。 ＊





⬅通産省工業技術院機械技術研究所の盲導犬ロボット、メルドッグ。道なりに人間を誘導する服従の機能、危険状況を人間に知らせる不服従の機能を合わせ持つ福祉ロボットだ。

⬇東京工業大学工学部広瀬研究所の蛇型ロボットKORYU-2号。狭い場所が得意。

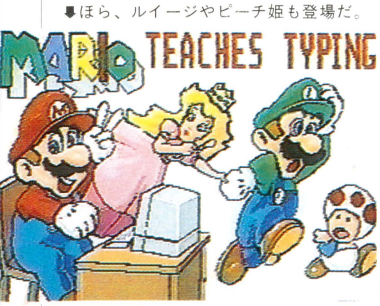


TOPICS マリオ先生といっしょにタイピングをお勉強しましょ

風船になったり、学習机になったりするほどの人気キャラクターになったマリオ。このマリオの人気は、日本だけのことではない。海外でも、広く子供たちの人気を集めているのだ。今度、アメリカではマリオが先生になって、タイピング(コンピューターのキーボードの叩きかた)を教えてくれるというソフトが登場するのだ。タイトルは『MARIO TEACHES TYPING』。作ったのはインタープレイという会社で、話題のパソコンソフト『指輪物語』を作った会社といえば、ピンとくる人もいるはず。

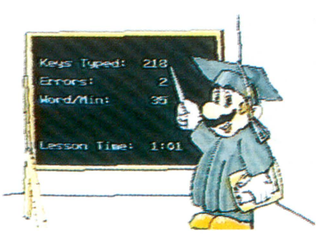
このソフト、画面に表示される文章のとおりにキーボードを叩くと、その速さ、正確さをマリオが判定してくれるもの。タイピング練習の画面では、マリオが泳いだり、走ったりとプレーヤーを飽きさせない内容になっている。現在、IBM版で開発中なんだけど、そのうちに日本にも上陸するかもしれないね……。 ＊

⬇ほら、ルイージやピーチ姫も登場だ。



⬇タイピングに合わせてマリオが泳ぐぞ。





⬆速さ、正確さをマリオ先生が検定。

SPORTS セガが冠スポンサーになる LPGAトーナメント開催

大リーグ球団の買収問題で話題になっている任天堂。それに対抗して、なんてわけじゃなきだろうけど、今度、セガがLPGA(米国女子プロゴルフ協会)の新設トーナメントに特別協賛(要するに冠スポンサー)するのだ。その名も、〝SEGA WOMEN'S CHAMPIONSHIP〞だ。ゲームのハードメーカーの名前がついたプロゴルフトーナメント大会なんて初めてのことだよね。このトーナメントが開催されるのは、アメリカはジョージア州アトランタ市の名門、イーグルス ランディング カントリークラブ。賞金総額は、なんと60万ドル(日本円にして約7800万円!!)。どうせならトーナメントのロゴにソニックの顔がほしかった!? ＊

LPGA WOMEN'S SEGA CHAMPIONSHIP
SEGA WOMEN'S CHAMPIONSHIP



⬅トーナメントが開催されるイーグルス ランディング カントリークラブ。トーナメントの模様は、4月19~20日にTBS系で放映。

声優界の大ベテランついに登場なのだ！

声優
神谷明

19?年9月18日生まれ。アニメ界にはもはやなくてはならない存在。今は、『キン肉マン』と『YA・WA・RA！』に出演中だぞ。



あのヒューマンが、3月20日からダイヤルQ²を開始するのだ。ソフトハウスとしては、初めての試みっていうことで、かなり話題になっているんだよね。番組名は『ジャングル・モナーク』っていうんだけど、主人公の声を担当しているのが、声優の神谷明さんだ。今回はその神谷さんに話を聞いたぞ。

——神谷さんはQ²ものに出演するのって初めてですか？

神谷 えーと、今回のような電話によるクイズ形式のアドベンチャーものは、以前一度出たことがあります。でも、そのときのはQ²だったかなあ？　記憶は曖昧だけど、たぶんQ²の仕事は今回が初めてだと思います。ジャングルを舞台にしたアドベンチャーものなんですが、ストーリーを読んだときはまずおもしろいなと思いました。サスペンスタッチのストーリーでよくできてるので、みんな楽しめると思います。

——今回の仕事はゲーム関係ですよね。でも、アニメ関係の仕事のほうがやっぱり多いですか？

神谷 アニメーションは現在レギュラーで2本やってます。あとはナレーションとか、CM、ラジオもやってます。全体的な割合で言えば20から30パーセントかな、アニメの仕事は。そういえば、最近CD-ROMのデジタルコミックの仕事が増えてきたね。まあ、ぼく自身はあまりテレビゲームはしないんだけど(笑)。

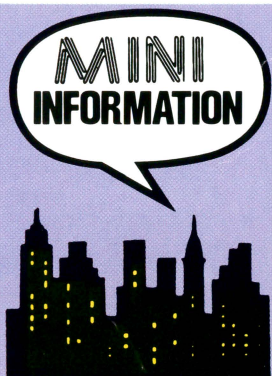
——それにしても、神谷さんの声優としての活躍はスゴイものがあります。今までのなかで一番気に入ってる役ってなんですか？

神谷 んー、自分の代表作という言いかたをすれば、つい最近まで放映していた『シティーハンター』だと思います。なぜかというと、この主人公には、今まで声優として担当してきたキャラクターの要素がギュッと詰まってるんですよ。キン肉マンのコミカルさやケンシロウのクールさとかね。やってて楽しかったし、あきないキャラクターでした。今までいろいろといい役をいただいてきたけど、そのなかでもこのキャラクターは最高でしたね。

——声優の仕事はもう何年ぐらいやってるんですか？

神谷 もう22年ぐらいになりますね。一番初めの役はわき役みたいな奴でしたよ。たしか少年Bというような名もない役でした(笑)。

——なるほど、神谷さんでもそんなときがあったんですね。 ＊



▶3号店目にして、ついに単独出店!!

日本トイザらスは、日本での3号店にあたるトイザらス相模原店を、神奈川県相模原市に3月31日にオープンすると発表した。4108平方メートルの店舗面積を有するこの相模原店は、1号店である茨城の荒川沖店、2号店である奈良の橿原店とは違って、同社初の単独での出店となることが決定している。地元企業のテナントに入居して、とりあえず日本の市場の様子を調査してきたトイザらスだが、ここにきて、一気に大攻勢に転じてきたということだね。

▶電気のパワーで楽々サイクリング!!

イギリスのシンクレアリサーチが1時間の充電で30分以上走れる電気自転車の開発に成功、4月からイギリス国内のみの通信販売で売り出すとのこと。この電気自転車、日本でいうところのミニ自転車とほぼ同じ大きさで、全体の重量は約11キロ。両輪を結ぶパイプにニッケルカドミウム電池が内蔵されており、それで後輪に取り付けられているモーターを回す仕組みになっている。下だり坂では逆回転させ、充電もできるらしい。日本でも売られるといいね。

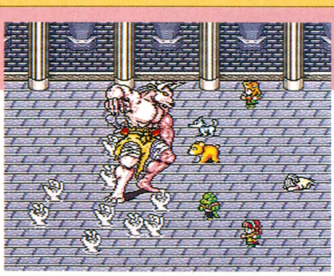

SUPER Famicom®
スーパーファミコン®は任天堂の商標です。
SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO
©ZOOM／©1992 KEMCO
SFアニメ感覚の
音と映像
撃破せよ。
シューティングの限界に挑む、
スーパーグラフィックと迫真のバトルストーリー。
ファランクスは君の戦記だ。
瞬時に確認できる
戦闘データ
超絶スペシャル
ウェポン
PHALANX
THE ENFORCE FIGHTER A-144
ファランクス
特殊戦術要塞MIDASに緊急指令！
「異種生命体に奪われた、惑星デリアを奪回せよ。」
圧倒的なパワーを誇る惑星防衛システムに、ただ1機で立ち向かうファランクスA-144。
迫真のスーパーグラフィックに、パワーアップ・ウェポンが炎を散らす！
X68000の超人気作品がいよいよスーパーファミコンに登場だッ。
近日発売
スタンバイ
KEMCO
お問い合わせは
☎(0823)21-3300 コトブキシステム株式会社
〒737 広島県呉市中通2丁目1番26号
ケムコテレホンサービス
北海道011-221-2698／東北022-221-8195／関東03-5269-9381／中部052-581-2340
近畿06-229-3258／中国0823-24-9999／四国0899-45-0346／九州092-471-0700

WEEKLY ファミコン通信

WEEKLY TOP 30

今週いちばん目立っているのが4位の『弟切草』。チュンソフトのスーパーファミコン参入第1弾なのだ。サウンドノベルという新しいジャンルがウケて首位にくいこんできたのかな。これから注目したいソフトだ。

1 ロマンシング サ・ガ

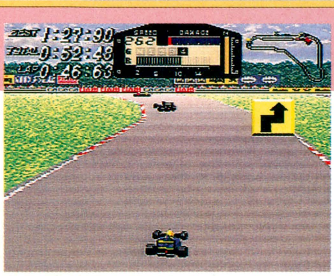


ゲームのデモではデステニィストーンが10個出てくるよね。でも、実際にゲームをプレーしていると7個しか手に入らないのだ。長い年月のうちにふたつが失われて、もうひとつは魔の島にいる男が持っているという設定らしいぞ。7つ集めたらサルーインを倒しにいこう。

前回1　前々回1
スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
RPG
■スクウェア
9500円　1月28日発売

2293

2 エキゾースト・ヒート

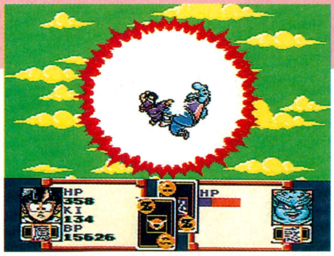


とにかくこのゲームで注目すべきところは、マシンのセッティングだな。パーツを買うと、目の前でマシンが組み直されていくのだ。思わず状況にあわせたセッティングを忘れてしまうぐらい楽しいぞ。車の構造にも強くなったような気がする。えっ、そんなことはない？

前回2　前々回3
スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
カーレース
■セタ
8900円　2月21日発売

1774

3 ドラゴンボールZ 超サイヤ伝説

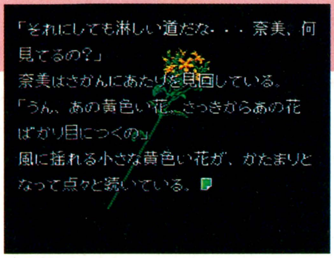


ゲーム中にデンデというキャラクターが出るんだけど、最初は何もすることができないのだ。しかし、レベル3以上になるとほかのキャラクターの体力を回復する特殊能力を見につける。この能力を使うと、かなりゲームを楽に進められるようになるから、大事に育てよう。

前回3　前々回2
スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
RPG
■バンダイ
9500円　1月25日発売

1719

4 弟切草



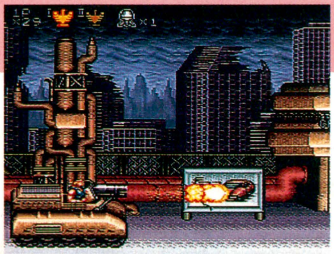
『弟切草』を買った人、もうエンディングを見たかな？これは遊べば遊ぶほど物語が広がっていくという、奥の深いゲームになっているのだ。2度目を遊ぶと、最初にはなかった選択肢が増えて、また別の展開に進むことができる。何度でもあきることなく遊べるぞ。

前回―　前々回―
スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
アドベンチャー
■チュンソフト
8800円[込]　3月7日発売

new

1326

5 魂斗羅スピリッツ



このゲームは、コナミの技術力がかなり凝縮されているゲームと言えるんじゃないかな。とくに、2、5ステージをふたり用でプレーしたときには、上下の画面それぞれが独立して回転するのだ。これはスーパーファミコン本体の機能だけではできないことだ。

前回5　前々回―
スーパーファミコン
カートリッジ
アクション
■コナミ
8500円　2月28日発売

1164

このランキングは、以下の販売店のご協力により、ファミ通編集部が独自に作成したものです。
●協力店　大昌ビーヤング（宮城　仙台）、藤崎（宮城　仙台）、おかじま電器全店（千葉　幕張）、おもちゃのQ(東京　野方）、伊勢丹百貨店（東京　新宿）、西武百貨店（東京　池袋）、博品館TOY PARK（東京　銀座）、アイワールド（神奈川　相模原）、松坂屋（愛知　名古屋）、キデイランド（大阪　梅田）、近鉄百貨店（大阪　阿倍野）、そごう（大阪　心斎橋）、大丸（福岡　博多）、トキハ（大分　大分）

6 ヨッシーのたまご



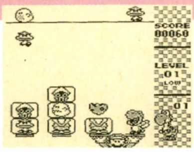
前回6　前々回5
ファミコン
カートリッジ
■任天堂
4900円[込]
1037
パズル
'91年12月14日発売

7 スーパーマリオワールド



前回7　前々回6
スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
■任天堂
8000円[込]
891
アクション
'90年11月21日発売

8 ヨッシーのたまご



前回4　前々回8
ゲームボーイ
カートリッジ
■任天堂
2600円[込]
866
パズル
'91年12月14日発売

9 ゼルダの伝説-神々のトライフォース-



前回4　前々回4
スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
■任天堂
8000円[込]
830
アクションRPG
'91年11月21日発売

10 高橋名人の冒険島II



前回ー　前々回ー
ゲームボーイ
カートリッジ
■ハドソン
3800円[込]
new
718
アクション
3月6日発売

順位	前回/前々回	タイトル	機種・種類・メーカー・ジャンル・発売日・価格	数
11	前回 11 前々回 7	高橋名人の大冒険島	スーパーファミコン カートリッジ ■ハドソン アクション 1月11日発売 8500円	684
12	前回 10 前々回 11	いけいけ!熱血ホッケー部「すべってころんで大乱闘」	ファミコン カートリッジ ■テクノスジャパン スポーツ 2月7日発売 6200円	669
13	前回 14 前々回 ー	遥かなるオーガスタ	スーパーファミコン バックアップカートリッジ ■ティーアンドイーソフト スポーツ '91年4月5日発売 9800円	623
14	前回 12 前々回 12	テトリス	ゲームボーイ カートリッジ ■任天堂 パズル '89年6月14日発売 2600円[込]	542
15	前回 15 前々回 14	スーパー信長の野望 武将風雲録	スーパーファミコン バックアップカートリッジ ■光栄 シミュレーション '91年12月21日発売 11800円	510
16	前回 9 前々回 15	スーパーマリオランド	ゲームボーイ カートリッジ ■任天堂 アクション '89年4月21日発売 2600円[込]	501
17	前回 16 前々回 ー	ドラゴンスレイヤー 英雄伝説	スーパーファミコン バックアップカートリッジ ■エポック社 RPG 2月14日発売 9800円	498
18	前回 19 前々回 ー	タイニートゥーン アドベンチャーズ	ファミコン カートリッジ ■コナミ アクション '91年12月20日発売 4900円	482
19	前回 26 前々回 24	ロックマン4 〜新たなる野望〜	ファミコン カートリッジ ■カプコン アクション '91年12月6日発売 7800円	465
20	前回 ー 前々回 ー	ファイナルファンタジーIV	スーパーファミコン バックアップカートリッジ ■スクウェア RPG '91年7月19日発売 8800円	434
21	前回 ー 前々回 22	ファイナルファイト	スーパーファミコン カートリッジ ■カプコン アクション '90年12月21日発売 8500円	412
22	前回 13 前々回 ー	平成天才バカボン	ゲームボーイ カートリッジ ■ナムコ アクション 2月28日発売 3500円[込]	374
23	前回 25 前々回 ー	時空の覇者Sa・Ga3[完結編]	ゲームボーイ バックアップカートリッジ ■スクウェア RPG '91年12月13日発売 4900円[込]	354
24	前回 ー 前々回 ー	バトルドッジボール	スーパーファミコン バックアップカートリッジ ■バンプレスト スポーツ '91年7月26日発売 9600円	323
25	前回 ー 前々回 9	プロフットボール	スーパーファミコン カートリッジ ■イマジニア スポーツ 1月17日発売 7900円	310
26	前回 28 前々回 25	シムシティー	スーパーファミコン バックアップカートリッジ ■任天堂 シミュレーション '91年4月24日発売 8000円[込]	309
27	前回 ー 前々回 17	テトリス2+Bombliss	ファミコン バックアップカートリッジ ■ビー・ピー・エス パズル '91年12月13日発売 6500円	296
28	前回 ー 前々回 23	ファミスタ'92	ファミコン カートリッジ ■ナムコ スポーツ '91年12月20日発売 5000円	291
29	前回 18 前々回 ー	パロディウスだ!	PCエンジン Huカード ■コナミ シューティング 2月21日発売 9800円	284
30	前回 ー 前々回 28	マリオ オープンゴルフ	ファミコン バックアップカートリッジ ■任天堂 スポーツ '91年9月20日発売 6000円[込]	252

読者のご意見板

●『ソニック』のテレカが欲しかったので、中古屋にメガドライブを売って、テレカの付いている新品のメガドライブを買ってしまった。差額は4300円でした。
東京都　山本裕治　22歳

●このあいだ、27万円ほどはたいて『ストリートファイターII』の基板を買ったが、それ以来電気代が高くなってしまった。
大阪府　井上茂信　20歳

●さまざまな有名人がゲームになっているが、きんさんとぎんさんもそろそろゲームになってしまうだろう。もし作ったら、いったいどんなゲームができるんだろう。ちょっと気になる……。
埼玉県　安藤充謙　19歳

●近所のゲームセンターに置いてあるUFOキャッチャーは、故障しているうえに気持ち悪い人形しか入っていない。だれかどうにかして。　福井県　海老田昭憲　14歳

●僕の友人のゲームボーイには、画面のところにダニがはさまっていて、標本のようになっている。
群馬県　小野里朝義　17歳

●ヨッシーのたまごはイヤな色だなあ。　大阪府　長坂　豪　18歳

※価格のあとに［込］マークのついているものは、消費税込みの商品価格、価格のみを表記しているものは消費税別の商品価格です。
※このランキングは、ファミコン、スーパーファミコン、PCエンジン、メガドライブ、ゲームボーイ、ゲームギアのソフトの販売数を、同一の条件のもとに集計したものです。

★3月20日付

発売までまてない
期待の新作 TOP 20

今週から新たにランクインしたゲームは全部で5本。そのうち3本はシューティングゲームで占められているのだ。熱心なファンが多いのかもしれないね。

1 ドラゴンクエストV 天空の花嫁



スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
RPG
■エニックス
9600円　5月31日発売
2275

前回 1 前々回 1

『ドラクエV』では、いままでよりも呪文が使いやすくなっている。システムが進化しているのだ。

2 ストリートファイターII



スーパーファミコン
カートリッジ
アクション
■カプコン
価格未定　7月～8月発売予定
1975

前回 2 前々回 2

アーケード版『ストリートファイターII'』は、ふたりで同じキャラクターを選んで対戦できるぞ。

3 天外魔境II 卍MARU

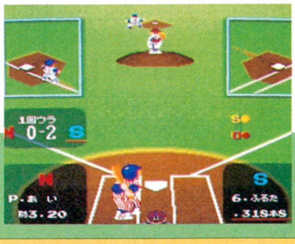


PCエンジン
スーパーCD・ROM² 専用
RPG
■ハドソン
7800円　3月26日発売
692

前回 4 前々回 6

このゲーム、ダンジョンに入ったとき、キャラクターのグラフィックが大きくなるので見やすいぞ。

4 スーパーファミスタ



スーパーファミコン
カートリッジ
スポーツ
■ナムコ
7900円　3月27日発売
382

前回 7 前々回 7

スーパーファミコンになって、バットを長く持ったり短く持ったりできるようになったのだ。

5 LUNAR-THE SILVER STAR-



メガドライブ
CD-ROM
RPG
■ゲームアーツ
7800円　5月発売予定
364

前回 6 前々回 5

さまざまな情報からもわかるように、このゲームは背景や設定がしっかりしているぞ。

順位	前回	前々回	タイトル	機種・メディア	メーカー・ジャンル	発売日・価格	得票
6	9	11	F-1 GRAND PRIX	スーパーファミコン バックアップカートリッジ	■ビデオシステム カーレース	4月発売予定 9700円	291
7	11	13	イースIV	PCエンジン スーパーCD-ROM²専用	■ハドソン アクションRPG	発売日未定 価格未定	282
8	10	12	キャプテン翼III	スーパーファミコン バックアップカートリッジ	■テクモ スポーツ	7月発売予定 8900円	237
9	8	9	MOTHER II (仮題)	スーパーファミコン バックアップカートリッジ	■任天堂 RPG	'92年発売予定 価格未定	182
10	13	10	真・女神転生	スーパーファミコン バックアップカートリッジ	■アトラス RPG	発売日未定 9800円	155
11	12	14	ウィザードリィV	スーパーファミコン バックアップカートリッジ	■アスキー RPG	発売日未定 9800円(予価)	146
12	16	19	聖魔伝説「3×3EYES」	メガドライブ CD-ROM	■セガ RPG	10月発売予定 価格未定	127
13	14	16	Ayrton Senna's SUPER MONACO GPII	メガドライブ バックアップカートリッジ	■セガ カーレース	6月発売予定 7800円(予価)	118
14	18	17	摩訶摩訶	スーパーファミコン バックアップカートリッジ	■シグマ RPG	4月24日発売 8700円	109
15	—	—	大戦略エキスパート (new)	スーパーファミコン バックアップカートリッジ	■アスキー シミュレーション	9月発売予定 9800円(予価)	100
16	—	—	スターパロジャー (new)	PCエンジン スーパーCD-ROM²専用	■ハドソン シューティング	4月24日発売 6800円	91
17	—	—	アクスレイ	スーパーファミコン カートリッジ	■コナミ シューティング	発売日未定 8800円	82
18	—	—	源平討魔伝 巻ノ弐 (new)	PCエンジン Huカード	■ナムコ アクション	4月7日発売 6800円	64
19	—	—	SMASH T.V. (new)	スーパーファミコン カートリッジ	■アスキー シューティング	3月27日発売 7800円	55
20	—	—	モンスターメーカー2 ウルの秘剣 (new)	ゲームボーイ バックアップカートリッジ	■ソフエル RPG	7月発売予定 4980円[込]	46

今週の気になるゲーム情報!!

8位 キャプテン翼III

『キャプ翼』がパワーアップして帰ってきます。チームコマンドやマークといった新しい作戦も使えるようになり、よりリアルなサッカーが楽しめます。もちろん翼や日向、そしてあの○○にも新シュートが……。対戦プレーも可能になって、ますますおもしろくなった『翼III』に思いっきり期待してください！

（テクモ　大湖ちゃん）



開発進行度…70％

読者が選ぶ TOP 20

発売からかなり経つけど、ほぼ毎週10位以内をキープしている『イースⅠ・Ⅱ』。良いゲームは根強いファンを持つんだね。

★3月20日付

今回	前回	ソフト名	機種名・メーカー名	得点
1	1	ロマンシング サ・ガ	■スーパーファミコン スクウェア	1838
2	4	ファイナルファンタジーⅣ	■スーパーファミコン スクウェア	1019
3	2	ゼルダの伝説-神々のトライフォース-	■スーパーファミコン 任天堂	855
4	3	ソニック・ザ・ヘッジホッグ	■メガドライブ セガ	801
5	5	イースⅠ・Ⅱ	■PCエンジン ハドソン	555
6	8	スーパーフォーメーションサッカー	■スーパーファミコン ヒューマン	446
7	6	スーパーファイヤープロレスリング	■スーパファミコン ヒューマン	410
8	11	ドラゴンクエストⅣ	■ファミコン エニックス	337
9	7	ドラゴンボールZ 超サイヤ伝説	■スーパーファミコン バンダイ	309
10	12	アドバンスド大戦略～ドイツ電撃作戦	■メガドライブ セガ	300
11	15	ドラゴンクエストⅢ	■ファミコン エニックス	291
12	14	時空の覇者 Sa・Ga3 [完結編]	■ゲームボーイ スクウェア	218
13	10	F-ZERO	■スーパーファミコン 任天堂	209
14	13	スーパー信長の野望・武将風雲録	■スーパーファミコン 光栄	200
15	－	ファイナルファンタジーⅢ	■ファミコン スクウェア	191
16	16	女神転生Ⅱ	■ファミコン ナムコ	182
17	9	パロディウスだ！	■PCエンジン コナミ	173
18	20	ダンジョンマスター	■スーパーファミコン ビクター音楽産業	164
19	17	ファイアーエムブレム	■ファミコン 任天堂	155
20	－	MOTHER	■ファミコン 任天堂	146

※このランキングは、ファミコン、スーパーファミコン、PCエンジン、メガドライブ、ゲームボーイ、ゲームギアのソフトの読者投票を、ファミコン通信のアンケートはがきによって同一の条件のもとに集計したものです。累計の数字は、ファミコン通信'92年1月3日号から現在までの累計です。

今までの累計

今回	前回	ソフト名	得点
1	1	ゼルダの伝説(スーパーファミコン)	21636
2	2	ファイナルファンタジーⅣ	21487
3	3	ソニック・ザ・ヘッジホッグ	13646
4	4	ロマンシング サ・ガ	9985
5	5	イースⅠ・Ⅱ	5922
6	6	時空の覇者 Sa・Ga3	5282
7	7	スーパーフォーメーションサッカー	5260
8	8	スーパーファイヤープロレスリング	4983
9	9	ドラゴンクエストⅣ	4816
10	10	アドバンスド大戦略	4518
11	11	F-ZERO	4182
12	12	ドラゴンクエストⅢ	3361
13	13	ファイナルファンタジーⅢ	2861
14	14	スーパー信長の野望	2731
15	15	女神転生Ⅱ	2671
16	16	MOTHER	2458
17	17	スーパー三國志Ⅱ	2285
18	19 new	ダンジョンマスター	1942
19		ドラゴンボールZ(スーパーファミコン)	1911
20	18	いただきストリート	1872

ビデオゲーム TOP 10

今週4位の『ナイツ・オブ・ザ・ラウンド』は、アーサー王の物語をもとにしたアクションゲーム。いつもながらの美しいグラフィックが魅力だ。

★3月20日付

今回	前回	ゲーム名	メーカー名・ジャンル	得点
1	1	F-1エキゾーストノート	■セガ カーレース	2886
2	2	ターミネーター2	■ミッドウェイ/タイトー ガンシューティング	1574
3	5	ストリートファイターⅡ	■カプコン アクション	1344
4	3	ナイツ・オブ・ザ・ラウンド～円卓の騎士～	■カプコン アクション	1221
5	4	クイズTV合衆国Q&Q	■ダイナックス クイズ	1213
6	10	ファイナルラップ2	■ナムコ カーレース	1090
7	9	ドライバーズアイ	■ナムコ カーレース	926
8	－	スーパーバレー'91	■ビデオシステム スポーツ	852
9	7	グッとE雀	■NMK/テクモ テーブルゲーム	836
10	－	タンクフォース	■ナムコ シューティング	811

●協力店　プレイシティキャロット巣鴨店（東京　巣鴨）、笹塚店（東京　笹塚）、なんば店（大阪　難波）、ゲームファンタジアサンシャイン（東京　池袋）

U.S.A TOP 10

海外ではいまひとつパッとしないRPGだけど、『ロマンシング サ・ガ』が発売になったら、何位ぐらいに入るのかな？　楽しみだね。

★3月20日付

今回	前回	ソフト名	メーカー名・機種名・ジャンル
1	1	スーパーマリオワールド (SUPER NES INCLUDES SUPER MARIO WORLD)	■NINTENDO OF AMERICA SUPER NES アクション
2	3	悪魔城ドラキュラ (CASTLEVANIA 4)	■KONAMI SUPER NES アクション
3	6	ワイアラエの奇跡 (WAIALAE COUNTRY CLUB)	■T&E SOFT SUPER NES スポーツ
4	2	F-ZERO (F-ZERO)	■NINTENDO OF AMERICA SUPER NES カーレース
5	4	超魔界村 (GHOULS & GHOST)	■CAPCOM USA SUPER NES アクション
6	7	スーパーテニス (SUPER TENNIS)	■NINTENDO OF AMERICA SUPER NES スポーツ
7	5	シムシティー (SIM CITY)	■NINTENDO OF AMERICA SUPER NES シミュレーション
8	8	タイニートゥーンアドベンチャーズ (TINY TOONS)	■KONAMI NES アクション
9	10	プロフットボール (JOHN MADDEN FOOTBALL)	■ELECTRONIC ARTS SUPER NES スポーツ
10	－	ロックマン4 (MEGA MAN 4)	■CAPCOM USA NES アクション

●協力店　Trysoft-World of Nintendo

緊急速報 1

Astral Bout アストラル バウト

プロレスファンでなくても前田日明と聞けば知ってる人も多いはず。その前田日明がゲームのイメージキャラクターになった。それが総合格闘技『アストラル バウト』だ！

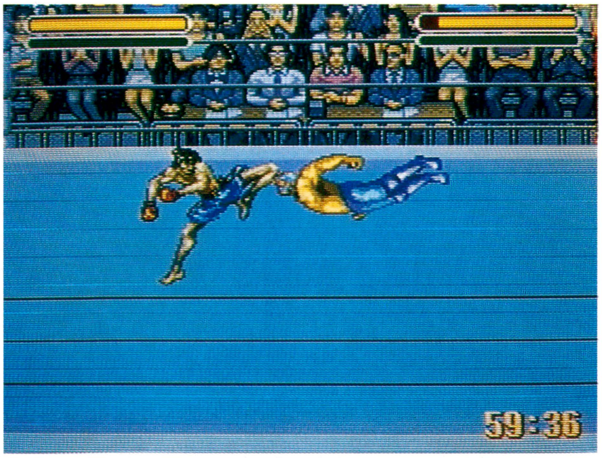
SF スーパーファミコン	アクション			カートリッジ
	キングレコード	9300円	6月発売予定	8メガ



前田日明がイメージキャラの格闘アクション!!

格闘技を極めた男たちが集まるコロシアム。ここでは総合格闘技の世界一を決めるため、どちらかが倒れるまで戦い続けなければいけない。勝敗が決まるまでは、けっして両者がリングの外に出ることはできないのだ。その死闘にプレーヤーは挑むのである。

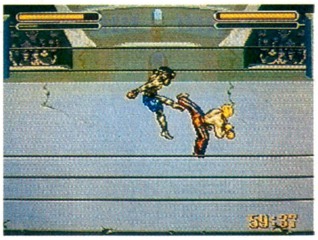
モデルがプロのレスラーだけあり、その動き、技はリアル。関節技から空中殺法まで、多彩で華麗な技を繰り広げろ!!



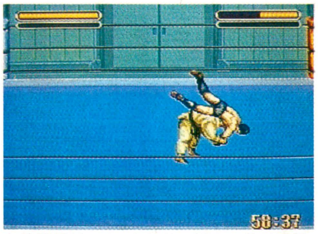
➡空中での激突！ タイミングが勝負を決めるのだ。大観衆が見守るホールのなかでの戦いだぞ。



⬆戦いを極めた者の華麗なる技がぶつかりあう！ 拳法と空手の対戦だ。



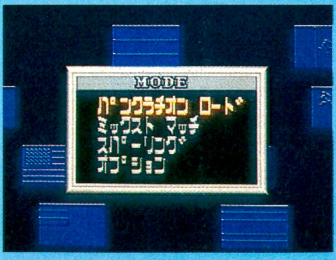
⬆コロシアムでの戦い。パンクラチオンロードでは、ここで死闘が始まるぞ。



⬆練習場は、スパーリングモードでの舞台だ。王座を目指すにはまず練習!!

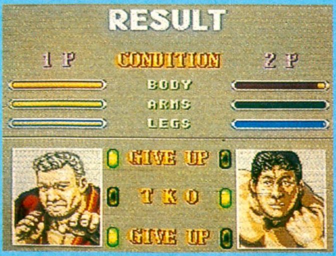
ゲームモードは3つあるのだ

●パンクラチオンロード
コロシアムに現われる9人の相手と戦う、勝ち抜き戦形式。
●ミックストマッチ
プレーヤーどうしが戦うことができる対戦モード。
●スパーリング
ひとり用の練習モード。対戦相手は自由に設定できる。



勝負のつけかたは自分で決めろ!!

ミックストマッチでは勝敗のゆくえを次のふたつから選択できる。3本勝負は、どちらの負け数が多いかで勝負を決める。もちろん1本勝負もオーケー。ラウンド勝負はポイント制だ。KOやギブアップしない限り、ラウンド内で技数による得点で勝負を決める。



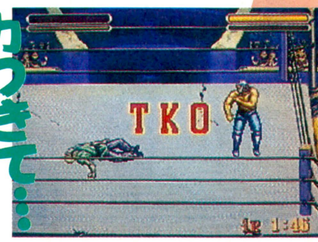
※画面は開発中のものです



⬆倒れるとカウントを取られる。ダメージがあまりにも多いと立てないぞ。



⬆関節技で腕や脚をじわじわ締めつけ、ついには腕や脚を壊し、戦えなくする。



⬅体力がなくなりカウントする必要がなくなったら、TKOが宣告されるぞ。

勝負をわけるシステムは

戦いは体力と技の勝負。しかし、相手も強者だ。ダメージを受けるのは必至。受けたダメージにより、起き上がることも叶わないときもあるのだ。下手をすれば、KOになったり、ギブアップにもなる可能性もある。そんなことのないようにシステムは理解しておこう。

どうなると倒れてしまうのか？





体力ゲージがなくなれば必然的に負ける。ダメージゲージは、敵の攻撃による一時的なダメージを表わす。多ければ多いほど、ダウン後に起き上がるまで時間がかかる。

ダメージをくらうのはドコだ？

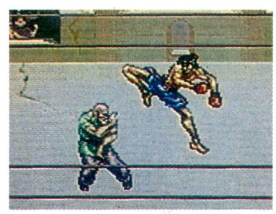




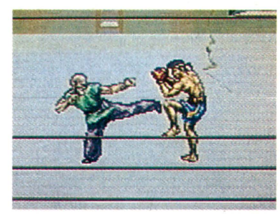
上から体力、腕、脚の各部分のダメージを表わしている。腕や脚は、関節技を決められると減り、なくなるとギブアップとなる。

こーゆーときは防御せよ!!

相手がパンチ、キックをしかけてきたときは、Aボタンで防御しよう。完全にとはいえないが、ダメージをかなり抑えることができる。そして、すかさず反撃に移るのだ！



⬇しなやかによける拳法。攻撃を受け流すのだ。



⬇鍛えたスネにはきかんわ！ムエタイの防御だ。

攻撃は最大の防御なのだ

多彩な技のなかには、一気に体力を奪うものもあれば、じわじわと局所を痛めるものもある。しかし、敵との駆け引きで繰り出す一撃が、プレーヤーには快感なのだ。

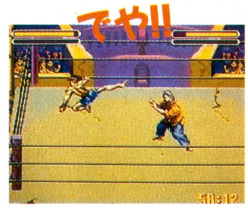
操作にはボタンをすべて使用する。組み技は、つかんだ瞬間に早くボタンを押した者が決めることができる。だが、キャラクターのうちの半分は組み技を使うことができず、もっぱらパンチやキックが主体の攻撃がおもになるぞ。



➡プロフェッショナルレスラーならではの大技だ。タマランだろーな。



⬆異種格闘技だから、ボクサーもこんな技を出してくる。ジャンプしてグァッ！



⬅サンボは関節技が多彩にある。敵と組んで……。



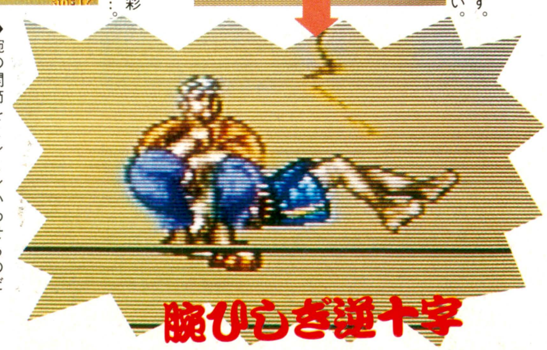
⬅腕をつかんで引き倒す。じゃれてるわけではない。



⬆離れた位置から攻撃することが多いが、組み技はダメージが多いのだ。



➡す速く敵の下に滑りこみ、そのまま脚を蹴り上げるのだ！



➡腕の関節をミシミシいわせるのだ！おらぁ、ミシミシ。

魔のコロシアムに挑む9人の戦士を紹介!!

それではプレーヤーの操る9人のキャラクターを紹介しよう。
9種類の格闘技の達人が、格闘家としてのプライドをかけて集まってきたのだ。君はこのなかからひとりを選び出し、戦いに望もう。そのなかには接近戦を得意とするものもあれば、空中戦の得意なキャラクターもいるぞ。



⬆選んだキャラクター以外が敵となり、プレイヤーに襲いかかってくるのだ。

龍神 明
PROFESSIONAL WRESTLING




ご存じ前田日明をモデルとしたプロフェッショナルレスラーだ。豪快な組み技やパンチ、キックだけでなく関節技も一流品。オールマイティーな戦士である。

スペル ファルコン
LUCHA LIBRE




メキシコからきた覆面レスラー。空中殺法と組み技を得意とする。身の軽さが、大きな武器だ。関節技もこなせるが、あまり得意とはいえない。

バルノフ ガイナー
SAMBO




ロシアの格闘技サンボの達人。柔道に似たその技は、組んでからの関節技が大きな武器だ。組みついたら最後、相手の関節は鈍い音を鳴らして砕け散る!

木村 四郎
JUDO




日本の代表的な格闘技、柔道の使い手だ。関節技はもちろんのこと、組んでから繰り出す投げ技が豊富である。ただし、す速い動きの敵は苦手である。

李 王羽
KUNG FU




どこからどんな攻撃をするか、予測がつかない相手が拳法使いのこの男である。歳に似合わぬ俊敏な動きはなかなかのもの。意表をついた攻撃には気をつけろ。

竹沢 健児
KARATE




攻撃的な性格の格闘技である空手を極めた男。とくに蹴りの破壊力はすさまじい。直線的な攻撃が得意であるが、組み技はあまり得意とはいえない。

ソムチャイペット ノイ
MUAY THAI




タイの格闘技、ムエタイの達人だ。キックを主体とした攻撃をしかける。しかも接近戦ではヒジやヒザを使った攻撃もあり、変則的な攻撃で敵を惑わす。

ビリー J ギブソン
MARTIAL ARTS




キックボクシングに投げ技を合わせた、アメリカの格闘技がマーシャルアーツだ。するどい蹴りが敵を一蹴し、組み合った敵にはサイドスープレックスの餌食に!

ジェームス テーラー
BOXING




恐ろしい破壊力を持ったパンチで敵を打つヘビー級のボクサー。するどいダッシュで相手のふところに潜りこみ、閃光一発、アッパーを体にめり込ませるのだ。

開発状況
現在、グラフィック、キャラクターの動作は完成し、バグチェックを残すのみです。 キングレコード 遠藤氏

緊急速報



キャプテン翼3
～皇帝の挑戦～

この夏、スーパーファミコンで発売予定の『キャプテン翼3』。最新情報をキャッチしたので、さっそく報告しますぜ。どうやら、最強の『キャプつば』になりそうなんでさー。だんな。

スーパーファミコン SF	スポーツシミュレーション	バックアップ カートリッジ
	テクモ　7月発売予定　8900円	8メガ

ここが新しい!!

対戦モード	プレーヤーは、対戦プレー用に、お気に入りのキャラクターで選抜チームを編成することができるのだ！
チームコマンド	今回から、チームコマンドを使って、チーム全体に命令を出すこともできる。より戦略的な試合展開に期待大！
同一画面内でふたりが接触	画面に、ひとりずつしか表示されなかったグラフィックが、今回からふたりまで同時に表示可能になったのだ！
バッテリーバックアップ	『キャプテン翼3』は、シリーズ中、はじめてのバッテリーバックアップROM。ファイルは、3つ用意されているぞ！

ついに、とうとう、対戦モード搭載だ！

今回で、シリーズ4作目となる『キャプテン翼3』。4作目なのに、『3』とは、これいかに？　じつは、もうすぐゲームボーイで発売される『キャプテン翼VS』がシリーズ3作目になるから、今回の『3』は4作目になるのだ。

その、『キャプテン翼VS』で採用された対戦モードが、『3』にも採用されることが決まった。もちろん、おなじみのシナリオモードもあるから安心してくれ。ひとりでもふたりでも楽しめる内容の濃いゲームに仕上がりそうだぞ。



大空 翼

⬅言うまでもなく、この物語の主人公。最終的な夢は、ワールドカップで日本チームを優勝させること。必殺技は、ドライブシュート。



日向小次郎

⬅翼とは対照的に、荒々しいプレーをするストライカー。強烈なタックルと、必殺技のタイガーショットがウリ。

岬 太郎

➡絵描きの親父に連れられて、世界各地を転々としている。ミッドフィルダーとして堅実なプレーをする。翼の名アシストとして有名。



三杉 淳

➡心臓病なので、長時間プレーはできないが、じつは天才プレーヤー。





松山 光

⬅雪国で育ったので足腰が強い。キーパーカナンバー1。



若林源三

➡アディダスの帽子を愛用するゴールキーパー。堅実なプレーがウリ。

『2』での優勝から1年……

対戦モードも楽しみだけど、『キャプテン翼』シリーズで忘れちゃならないのは、原作のイメージに忠実なシナリオモード。前作『2』のワールドユース大会優勝から1年後、今回のストーリーははじまる。大会優勝後、ブラジルに戻った翼は、サンパウロFCのキャプテンとして再びリオカップ目指してがんばっていた。『2』で、翼とともに全日本ユースのメンバーとして戦った岬はフランスに。日向と若島津はメキシコに。松山はイングランド、若林はドイツで、サッカーに打ち込んでいた……。

コマンド入力式サッカーゲーム

『キャプテン翼3』の基本システムは、コマンドを入力して試合を進めていく前作までと同じパターン。
念のため、『キャプテン翼』シリーズのシステムを紹介しておこう。プレーヤーは、担当するチーム全員のプレーを補佐する。シュート、パス、ドリブルなどの選択肢から最善の判断を下だすのが、プレーヤーの役割だ。このとき、選手は、ガッツと呼ばれる行動ポイントを消費する。ドライブシュートなどの必殺技は、大量のガッツが必要。また、ガッツの最大値は、選手によってマチマチだが、レベルアップによって増加する。レベルアップしてガッツが増えれば、それだけ(ガッツの消費量が多い)必殺技をたくさん使えるようになるのだ。



⬆残り ガッツは195。シュート能力は13。この能力値も、レベルアップによって増大する。選手ごとの個人差もある。



⬆大空翼の必殺技ドライブシュートがさく裂！『3』では、ビジュアルシーンも格段にパワーアップしているのだ。

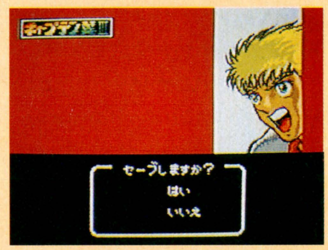
見やすくなった



⬅半透明で、フィールド全体を表示するパスレーダー画面。カーソルを移動してパスの相手を選ぶのだ。

新 バッテリーバックアップ

『3』では、いままでのパスワード方式に変わって、バッテリーバックアップによるコンティニューが可能になった。試合が終わるごとに、データをセーブするかしないかを選択するシステムだ。また、ファイルは3つ用意されているので、さまざまな状況をセーブしておくことができる。つごうが悪くなったときは、簡単にやり直すことができるってわけ。



⬆セーブ画面は、数種類用意されてる。いろいろなキャラクターが登場するぞ。

新 チームコマンド

新フィーチャーとして、今回からチームコマンドが加わった。チームコマンドとは、チーム全体の行動に対する指示のこと。言い換えれば、時と場合に応じて使い分ける作戦のようなものなのだと思ってくれればいい。ふだんは、チームコマンドを〝通常〟にしておいて、どうしても得点が欲しいが、残り時間が少ないときは、〝なだれ攻撃〟を選択して、死にものぐるいで得点を奪い取る。と、いった使いかたなんかもできそうだね。
また、ライバルチームに驚異となる選手がいる場合、彼を〝マーク〟しておけば、試合展開が有利になる。なーんてことも、考えられるわけだ。
とにかくチームコマンドが採用されたことによって、プレーヤーは、選手の立場と監督の立場の両方をシミュレートできるようになった。ってことは、より深くハマれるようになった、とも言えるね。



⬆チームコマンドを選択している画面。基本的には、選手個人に命令を出すときのやりかたと同じシステムだ。

ときめきのシュートシーン②
〜日向小次郎の場合〜



⬆日向小次郎のターガーショット。ここぞ！ という場面で、必殺技を使用するといい。

個性的なキャラとすてきなストーリー

キャラクターを使ったゲームというと、すでにあるゲームシステム(RPGとかアクションとか)の主人公を、有名なキャラに置き換えただけ、という意見をよく聞く。でも、これは『キャプテン翼』シリーズには当てはまらない。独自のゲームシステムを持ちながら、原作のイメージをうまく表現しているのだ。ゲーム画面を見ればわかると思うけど、『3』になっても、シリーズ共通の良いところはそのまま受け継がれているようなので、ひと安心、といったところ。

また、ストーリーを盛り上げる個性的なキャラクターや、試合にメリハリをつける必殺技も、これまたたくさん用意されている。よって、原作を知らない人でも楽しくプレーできそうだぞ。

炎のタックル

タイガータックル



⬆日向小次郎のタイガータックル。恐ろしく強力そうだ。

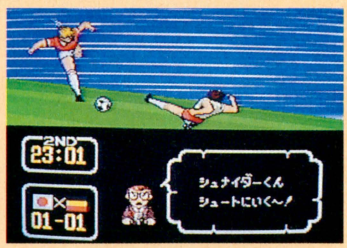
ゴ〜〜〜(燃えてる)!



⬆スターティングメンバーやフォーメーションを決定するときの画面。試合開始前と、ハーフタイムに変更が可能。ちなみに、これは全日本ユース黄金世代のメンバー。

新 ラフプレーもあるぜ

前作までは、試合中の選手個人のプレーは、ひとりずつ別々に画面に表示されていた。ところが、『3』からは、同一画面内で敵と味方のキャラクターが接触することもある。つまり、ひとつのボールをめぐる個人レベルでの攻防戦が、プレーヤーの目の前で繰り広げられるのだ。熱中し過ぎると、画面に向かって叫んだりしてしまいそうだね。



⬆1対1で同点。シュナイダーのシュートを、タックルで防ぐことができるか!?

ストーリーは ハイパーディスプレー のアニメーション

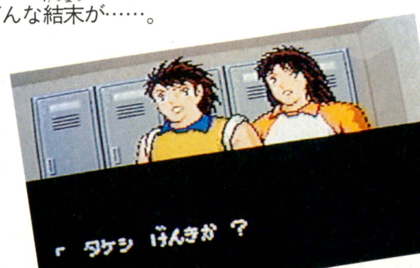
試合の合間には、ハイパーディスプレーと呼ばれるアニメーションが挿入され、ストーリーが展開する。下の3枚の写真が、そのアニメーション画面。テクモのゲームには、必ずと言っていいほど使われているテクニックだね。はたして今回はどんな結末が……。

➡誰との会話かわからないが、とにかく認められたらしい。早速、つぎの試合に挑もうぜ！





⬅ドイツからやってきまーした、ぼくたちシュナイダーとシェスターでーす。



⬅親友との出会いや別れもある。んー、泣かせるぜ。



もうちょっと待っててね♥

開発状況

いま、最後の仕上げに取りかかっています。今回は、対戦プレーにご期待ください。

テクモ 辻

ドラクエV特報



ドラゴンクエストV
天空の花嫁

SF スーパーファミコン	RPG	バックアップカートリッジ
	エニックス　5月31日発売　9600円	12メガ

発売日まで残すところあと72日となった。まだかまだかと首を長くして、5月31日を待っているキミたちに、今回は新情報盛りだくさんでお送りする。

戦闘シーンではアニメーションするぞっ!!



➡モンスターのとげぼうずがカチーンと凍ってしまいそうなアニメーションだ。冷凍とげぼうずの一丁あがり(笑)なんてね。『V』の演出効果に期待してよさそうだぞ。

これがヒャドを唱えた瞬間だ

以前もお伝えしたとおり、『ドラクエV』の戦闘シーンは、前作と比べ物にならないほど、リアルで迫力もあるものになりそうだぞ。その理由のひとつに、『I』のときのようにモンスターの後ろには背景が入る。しかも、地形によって背景が何種類も用意されている。

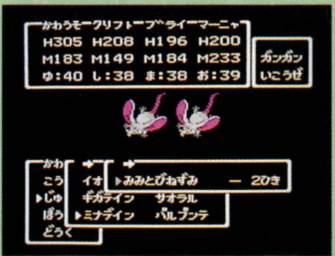
そして、な、な、なんと戦闘中には、呪文を使ったときのシーンでアニメーションまでしちゃう。主人公が攻撃呪文を唱えたり、道具を使ったりすると、画面のなかではアニメーションで表現される。左の画面は、ちょうどヒャドを唱えて攻撃したトコの決定的瞬間だ。いまにもカチーンとモンスターが凍ってしまいそうな感じが出ている。戦闘シーンがいままで以上に楽しくなりそうだ。

REVIEW 『ドラクエIV』までの戦闘シーンの演出はこうだった

『ドラクエ』の戦闘シーンは、戦闘していて楽しめるようにいろんな点で配慮されていた。『I』ではモンスターの後ろに背景をおき、雰囲気を盛り上げていた。『II』から『IV』になると、複数のモンスターが横に並ぶためにバックは黒一色だった。それでも、つまらないと感じることはなく十分楽しめたよね。あと忘れてはならないのが、敵から攻撃を受けたとき。敵から攻撃を受けると画面全体が揺れていかにもダメージを受けたって感じで、プレーヤーの気分を盛り上げるものだったよね。また、呪文を唱えたときの演出効果は見逃せなかった。呪文を唱えると、画面全体がフラッシュして戦闘をよりいっそう盛り上げてくれた。しかも使った呪文によっては、フラッシュする色もそれぞれ違っていた。ヒャドだと青く、メラであれば黄色という具合に何種類も用意されていた。これらの演出によって戦闘シーンが迫力あるものになっていったのだ。

それが『IV』までのファミコン版からスーパーファミコン版へとグレードアップした『V』。そのため、表現できる色数やマシンの性能もよくなり、きっと演出効果がもっと派手になるであろう。はたしてどのようになるのだろうね。いまから楽しみなところだね。

ミ・ナ・デ・イ・ン



⬆デイン系の最強の呪文を唱えてモンスターたち全員をまるコゲにしてしまえ。それっ、ミ・ナ・デ・イ・ン!!　ズズーン!!



⬆画面がピカピカッとフラッシュして、呪文を唱えているという雰囲気をだしていたんだよね。まぶしいぜ。



これがメラを唱えたときのアニメーションだ!!

もちろん、左のページで紹介したヒャドの呪文以外にもアニメーションはするぞ。下の３つの画面写真は、メラを唱えたときのアニメーションなのだ。ビデオのコマ送り機能のように、ひとコマづつ左から連続して写してある。モンスターの足元から炎がボワっと燃え上がり、一瞬のうちに敵を焼きつくして消えていく様子がじつによくわかる。このような感じで、主人公たちが武器や呪文で戦うときや道具を使ったときにアニメーションが使われるぞ。

このような画期的な演出効果の登場によって、戦闘シーンがいままで以上に楽しくなること間違いなしだ。一日も早く自分自身の目で、アニメーションするシーンが見たいものだね。ワクワク。

メラのめらめらとした熱い炎が



おおきづちをまるコゲに焼きつくすぞ!!

ほかの呪文もアニメーションするぞーい!?



⬆電撃の呪文ギガデインなどは、このイラストのように迫力あるものになりそうだぞ！どんな風に雷がモンスターの頭上に落ちていくのかは、見てのお楽しみってことで。

ところで、今回紹介したヒャドやメラ以外の攻撃呪文はどんな風にアニメーションするのか、気になってくるところ。そこでいままでにどんな攻撃呪文とあったのかを下の表にまとめてみたぞ。灼熱や電撃、真空の呪文とあり、いろんな種類がある。これらの呪文が全部アニメーションするかと思うと……楽しみなところ。

今回紹介した攻撃呪文以外にも、アニメーションしそうな呪文はまだまだありそうだ。ラリホーやドラゴラムといった攻撃補助の呪文なんかは、いかにもアニメーションしそうな感じだ。なにがアニメーションするかは遊んでみてのお楽しみ。期待して待っていよう。

REVIEW　前作までの攻撃呪文一覧だ!!

呪　文	効　　果
メラ系	敵１グループを炎で焼きつくす呪文
ギラ系	指先から発した火の玉が敵を焼き尽くす
イオ系	大爆発をおこして敵全員をふっ飛ばす
ヒャド系	凍てつく吹雪で敵を攻撃する呪文
バギ系	真空を作りだし敵を切り裂く呪文
デイン系	雷雲を発生させて、敵に稲妻が直撃する
ザキ系	相手の血を凝固して殺す恐ろしい呪文



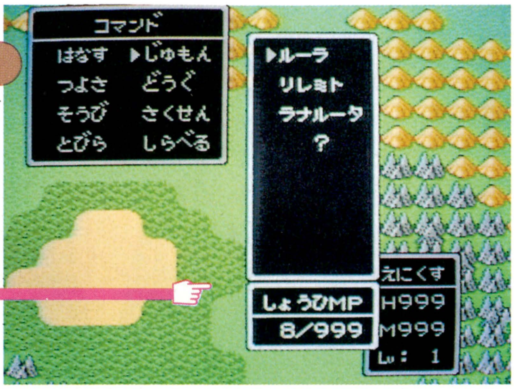
もう呪文表なんて、イラナイッ!!

毎回、前作の不便だった部分が改良されて使いやすくなっている『ドラクエ』シリーズ。『Ｖ』でもそういった改良は施されている。たいへんプレーしやすくなっているぞ。

１月10・17合併号の特報で紹介したが、戦闘シーンやフィールド上で呪文を使うときに、消費ＭＰが表示されるようになった。以前紹介したときは、どのような形で表示されるのかはお見せすることができなかったよね。今回は画面写真を入手。右の写真を見れば一目瞭然。文章で説明するよりかよくわかると思う。戦闘シーンであろうがフィールド上であろうが、呪文を使うときには右の写真のように必要なＭＰが表示されるのだ。

この新システムの登場によって、たいへん便利になった。これで、いちいち呪文表を見てプレーしないで済みそうだぞ。

ここに消費MPが表示されるのだ



⬆こんな感じで消費ＭＰ表示される。ルーラを使うのなら消費ＭＰは８とすぐにわかるぞ。

呪文表を片手にプレーしなくてオーケー！



『Ｉ』から『Ⅳ』で呪文を使うときには、いま残っているＭＰしか表示されなかった。そのため、呪文を唱えるときに、取扱説明書やファミコン通信特製の呪文表下敷を見つつ、使用する呪文がどのくらいＭＰを必要とするか気にしながらプレーしていた。たとえばモンスターとの戦闘シーンで、メラとヒャドではどっちのほうが消費ＭＰが少ないのか？　迷宮や洞くつのなかに入っていったとき、安全に帰るときのことを考えて、迷宮脱出用の呪文リレミト１回分を残しておくには、ＭＰはどれだけ必要なのかといった場合。いちいち呪文表で確認しながら遊んでいたと思う。呪文表を見ながらプレーしていて、めんどくさいと思っていた人も少なからずいたはずだ。

それが、今度の『Ｖ』では改良が加えられ、ゲーム画面中に消費ＭＰが表示されるようになった。これによって、ますます楽にプレーできるようになったのだ。もう呪文表とにらめっこしなくてもすみそうだね。『Ｖ』では、呪文表なんてものはあるだけムダになった。

REVIEW 消費MPがわかる以外にも親切に！

呪文の消費MPが表示されるシステムのほかにも、MPを表示するための工夫はまだまだあるぞ。ここでは『Ｖ』になって変更になった、MPの表示方法をおさらいしておこう。

『Ⅳ』などの戦闘シーンでは、つねにHPとMPの両方が表示されていたよね。だけど『Ｖ』では、ワイドなビジュアル画面を活かすための工夫がなされているのだ。コマンドを入力するときには、HPとMPの両方が表示されているが、戦闘が始まってメッセージが表示されていると、MPの表示がなくなるのだ。そしてコマンド入力のときになれば再び表示される。このおかげで、戦闘シーンが迫力ある画面で楽しめるようになっているのだ。

ちょっとした部分でも、プレーしやすく、しかもユーザーフレンドリーに改良されていく『ドラクエ』シリーズ。『Ｖ』では呪文を使いやすくするための工夫が多く見られる。ひょっとすると今回紹介した以外にも、『Ｖ』ならでわの新システムがあるかもしれないぞ⁉

コマンドを選ぶとき

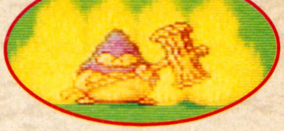


⬆コマンドを入力するときには、どのくらいＭＰが残っているかがわかる。

戦闘中では



⬆戦闘が始まり、メッセージが出るとＭＰの表示は消える。





小さなメダルの王様が再び登場

タルのなかや



⬆タルのなかにも小さなメダルが隠されているかもね。

ツボのなかを探せ！



⬅ツボのなかをのぞきこんでいる様子が、メッセージからよーくうかがえるぞ。

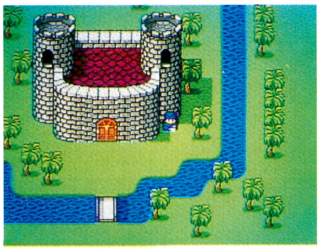
『Ⅳ』で大好評だった小さなメダルが、『Ⅴ』でも登場。そう、小さなメダル探しが『Ⅴ』でも再び楽しめる。タンスのなかや宝箱のなかにと、小さなメダルを追い求めて世界各所を探しまくることができるのだ。

また、左の写真のメッセージ部分を見ると、前作とは違うのに気がつく。いままではなにを調べても“○△をしらべた”だった。だが『Ⅴ』では“ツボのなかをのぞきこんだ”となっている。『Ⅴ』になって表現のしかたも増え、メッセージにも気を遣っている。

王様にあって小さなメダルと武器や防具に交換しろ

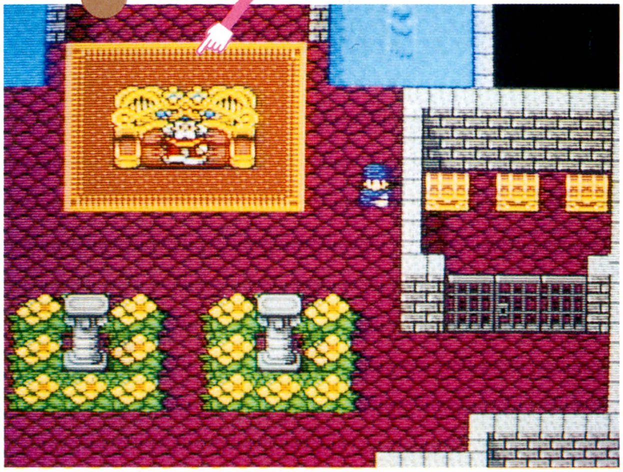
『Ⅳ』のときには小さなメダルを集めて、王様のとこに持っていくと、武器や防具と交換してくれた。そのなかには、ここでしか手に入れることができない貴重なものまであり、必死になって世界各所を探したよね。今回の『Ⅴ』でも、小さなメダルを集めて王様のところに届けるのだ。ほかじゃ手に入らない貴重なアイテムなどと交換してくれるらしいのだ。

ここが王様の家



⬆『Ⅳ』のときに登場した王様の家とは違うみたいだ。だけど、なにか深い関係がありそうだぞ!? 事実はどうなのか謎だ!!

この人がうわさの小さなメダルの王様だっ！



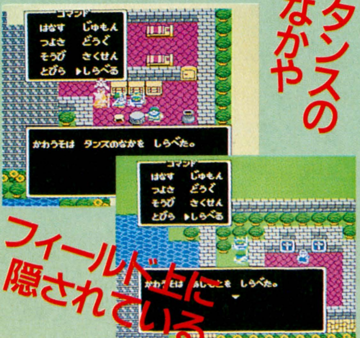
⬅小さなメダルをたくさん集めて、この王様から貴重なアイテムと交換するのだ。さて、この王様の正体は一体!?

REVIEW 『ドラクエⅣ』では32個隠してあった…

『Ⅳ』で、はじめて登場した小さなメダル。ゲームのストーリーとはまったく関係なく、宝探しをするような感覚で楽しめたよね。世界各地の32ヵ所に散らばっていて、その場所はタンスや宝箱のなかだったり、町のなかにあったりしたのだ。町のなかではいかにもここに隠してありますよって感じの場所から、ちょっとわかりずらいところにもあったよね。友だちと情報交換をして、必死になって探したりする人もいたくらいだ。

王様と交換できるアイテムはどれも貴重なものばかり。はぐれメタルヘルムや奇跡の剣などのほかじゃ絶対に買うことのできないものだった。そのアイテムを手に入れるためにも、冒険そっちのけで小さなメダルを集めだしたりしたよね。

この小さなメダル探しは、ゲームを解き終えてからでもゆっくり探すことができた。そのおかげで、長い間あきることなく楽しめる画期的なシステムだったのだ。それが今度の『Ⅴ』でもできるってことは、ファンにとっては嬉しいかぎりだね。



アイテムと交換だ



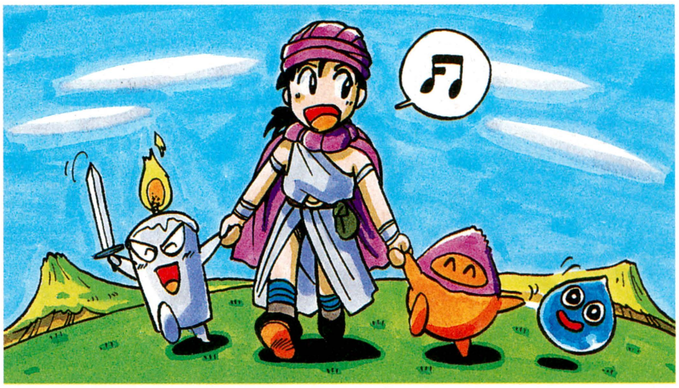
⬆小さなメダルと引き替えに、貴重なアイテムと交換してもらえ。



この人が巷でうわさのモンスターじいさんだ!!



モンスターを仲間にできるワケは!?



以前から紹介しているが、今回の『V』では、左のイラストのようにモンスターを仲間にすることができる。しかも一緒に戦闘することができちゃうのだ。どのようにすればモンスターを仲間にすることができるかというとだ。モンスターと戦い最後の1匹になったときに、主人公の持っている神秘な力でモンスターの邪悪な心を打ち払うことによって、モンスターみずから仲間になってくる。このことは、以前に紹介したとおり。すでに知っているよね。

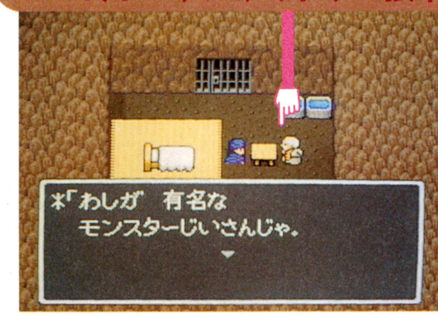
ところで、主人公には神秘な力があるとはいうが、どこで身につけたものなんだろうね。主人公は最初からその力が発揮できるわけじゃないらしいのだ。だから、最初からモンスターを引き連れて冒険できるのではないらしいぞ。はたして、どのようにすればモンスターの邪心を打ち払う神秘の力が開化して、発揮できるようになるのだろうね。その秘密は、次の段を読めばわかるぞ。

ここに行ってモンスターじいさんに会うのだっ！

主人公は世界のどこかにいるモンスターじいさんに会うことによって、自分の神秘な力に目覚めることができる。つまり、モンスターを仲間にすることができるようになるのだ。それまでは、いくら仲間にできるモンスターに出会っても、仲間にはなってはくれないぞ。モンスターのお友だちを作るには、まず、モンスターじいさんに会うことが先決だ。それにしても、このモンスターじいさんとは、いったいぜんたいどこで出会うことになるんだろうね。ゲームの最初のほうなのか？　それとも、終盤かもしれない？　とにもかくにも、『V』の新システムのなかでは、みんなが一番楽しみにしているところ。早くモンスターじいさんに会って、モンスターたちを仲間に引き入れて、戦闘を楽しんでみたいものだね。

神秘な力を開化するのだ

このおじいさんがうわさの張本人



⬅やっとのことで、有名なモンスターじいさんに出会うことができた。神秘な力を使えるようにしてもらえ。

モンスターを預かってくれたりもするぞ

モンスターじいさんは、主人公の神秘な能力を開化させてくれるだけじゃないぞ。もうひとつ、とっても重要な役割があったのだ!!　それはなんと、仲間にしたモンスターを預かってくれるのだ。以前紹介したが、自分が仲間にして大切に育て上げたモンスターたちを、預かってくれる預かり所があると紹介したよね。覚えているかな？　そう、ここがそのモンスター預かり所でもあるわけなのだ。そして、モンスターじいさんのマイハウスというワケなのね。

パーティーから外したいモンスターを預かってもらったり、預けたモンスターを再びパーティーに加えたくなったら、いつでもモンスターじいさんを尋ねればオーケー!!　とっても便利なじいさんなのだ。きっと、『V』のなかではたいへんお世話になることだろう。

モンスター預かります



⬅『ドラクエIII』でのルイーダの酒場みたいなのが、『V』ではここにあたる。モンスターじいさんは、モンスターの面倒をも、みていてくれるのだ。

すべて告白せよ

●我が親愛なるしもべたちよ、くよくよするな。告白せよ。言ってしまえば金縛りから開放され、世界も明るくなろう。口はこれ禍のもと、舌はこれ身を斬る刀である。う～む、ひさびさに意味不明。

●アニメが好きで好きでたまらないけど、友だちには言っていない。あとガレージキットも好きだ。でもナイショだよ。

（岐阜県　すげーマニアです）

●アニメおたくであるな。恥じずにその道を突き進むがよい。行け。

●ぼくは文通が好きで、週に5通は手紙を出しています。手紙だけの交友ってヘンでしょうか。

（奈良県　阿部膀胱）

●ローテクなメディアではあるが、手紙には味わいがある。週256通まで出してよい。だがモノホン相手の交友もたまにはするがよい。

●ヤッ太君のゲタがヤだ。メルちゃんの顔の奥行きがありすぎるのもヤだ。もうなにもかもヤになった。どうしてくれる。

（神奈川県　スワンの小太郎）

●日本放送協会の教育番組に登場する不気味コンビであるな。あの怖さがよいのだ。克服するのだ。

●語り部さんのファンです。その独特の語り口に惚れています。どうぞおねがい、2ページくらいしゃべって。（神奈川県　にゃおん）

●ああ世辞のうまい34歳主婦よ、おだてでもなにも出ぬわたわけ。

●冗談でパチスロ屋に入ってみたら、1000円でメダルが1500枚くらい出ちゃいました。勝ったお金でスーファミ買いました。

（東京都　フケ顔16歳）

●あぶく銭をうまく運用したな。しかし幸運はなん度も続かぬのだ。補導、ボロ負けに注意するがよい。

●最近のゲーセンは明かるくてきれいでイヤだ。（埼玉県　タコZ）

●古き時代のゲーセンは暗黒のサブカルチャーであったからな。ゲーム業界がここまで成長したゆえ、暗く汚いゲーセンは消えつつある。

●小6のときムケチンを見してくれたね、ねこじゃらし鈴木(芸名)クン、元気でヤッてマスカク？　ゲームボーイ買って損したぜ(笑)。チョースケ!!

（静岡県　クラップユアハンズ）

●この神聖なるモノクロページを伝言場所とするでない大たわけ!!　貴様はハナクソでも喰っておれ!!

●リポビタンDはなぜファイト1発ですか？　（福岡県　ろーぎん）

●なん発もファイトを出すとファイトが分散するゆえに、ジープや橋ゲタを持ち上げられないのだ。

●『ゼルダの伝説 神々のトライフォース』のクリスタルは誰が上から落とすのか？　またずっとねばれば自然に落ちてこないのか？

（神奈川県　まあちゃん）

●神かなにかが落とすらしいのだ。またネバっても落ちてこぬ。貴様は考えすぎである。ボーッとせよ。

●ジョー・モンタナはダンシングオールナイトを歌っていた人ですか？　（東京都　アンドレの36文）

●それはみのもんたである。そうではないもんたよしのりである。

●だからオモロイドはやめろと言っておるのだ!!　このたわけが!!

（静岡県　和田国浩）

●今後貴様は任天堂に狙われよう。

●アスキーパッドでブン殴られました。ああいうのはやめてほしいと思いました。（静岡県　ぱろき）

●人ごとのような書きかた、冷静な見解であるな。なぜ殴られたのかも明らかにせよ。見舞いを送る。

●おたくら、ガバスくれるわけ？　はっきりしてもらわんと困るんよ、ホントに。　（茨城県　ライぽん）

●心あるはがきには数百～数千ガバスを送っておる。すなわち貴様には生ゴミや汚物などを送る。

ゲーム帝国



帝国に新たなる新兵器が登場した。この新兵器はいかなるボツはがきをもたちどころに粉砕するスゴい奴。名前はまだない。

悪魔の安楽椅子



■ドクター中松が「ひらめーたー!!」と叫ぶやいなや、ボクは思わずズッコケちゃったんです。ドクター中松、これからもがんばってください。

（静岡県　クラップユアハンズ）

●スゴいんだかスゴくないんだかよくわからんおっさんだな、中松のおやじはよお。醤油チュルチュルだし。でも偉いんだそうな。外国では有名なそうな。でも日本では発明品で街角でジャンプするおっさんだよなあ。

■テレビのモザイクや文章の伏せ字を見ると興奮します。いけないことでしょうか。　（岐阜県　DIO）

●考えすぎだよ、いつもHなことばっか考えてると、なんでもスケベなことを連想するわけだよ、青少年。

■うちの母はテレビなどでエッチなシーンがでるとテレビを消します。こんな親をしかってやってください。

（広島県　栗尾信磁）

●強引に見ちゃえよ。「ああ、あの隠されたものが見たい見たい見たいはあはあ」なんて状態だと精神衛生上よろしくないよ。無理に隠すと逆効果だって言ってやれ。

女神の四の字固め



■女神様、おしえてください。男の人で路上に立ってコートの下はスッポンポンというおやじはいますが、女ではいないのですか？　（東京都　マニアック）

●女も露出好きなコはいるみたいだけど、やっぱり路上でやる場合はインパクトがなきゃダメよ。その点オヤジなら毛とかきたならしいし突起物もあるし優秀ね。

■私は19歳と86ヵ月のピチピチギャルです。女神様はおいくつですか？　（大阪府　M.M）

●26ってわけね。アタクシは不滅の美貌と永遠の若さだから歳は教えてあげないわ。残念だけどこれは掟よ。

■最近、姉が「寒いね」とかいって夜僕のふとんのなかに入ってきます。夜の楽しみのアレができません。たすけて～!!　（東京都　テヤンデバロチクショ）

●男は女より体温が高いんだからしょ～がないわよ。夜の楽しみのアレは春がくるまでしばらくがまんおし。

■女神様、鼻の頭が割れているとバージンじゃなというのは本当ですか？　（千葉県　岩永武久）

●ウソだと思うけど、ホントかも。でもウソかも。

アルゴ情報局

今週のメニュー ●魂斗羅スピリッツ●T.M.N.T.2 ザ マンハッタン プロジェクト●スーパーシュバルツシルト●ドラゴンセイバー

悩み多きゲーマーに贈る攻略情報。RPG、アクション、シミュレーションなど、なんでもこなすアルゴマンに相談すれば、一発即答まちがいなし！　今週ももらさず読んでおくれ。

魂斗羅スピリッツ

スーパーファミコン

Q 武器の持たせかたがわからないよー。Ⅰに持たせる武器、Ⅱに持たせるといい武器を教えて！　ついでにⅠとⅡを切り替えるタイミングもお願い！　岡山県　大原哲郎

A Ⅰにはレーザーやホーミングなどの連射ショット系を、Ⅱにはファイアなどの特殊武器を持たせるといい。武器の切り替えは普段はⅠで対ボス戦になったらⅡにしよう。



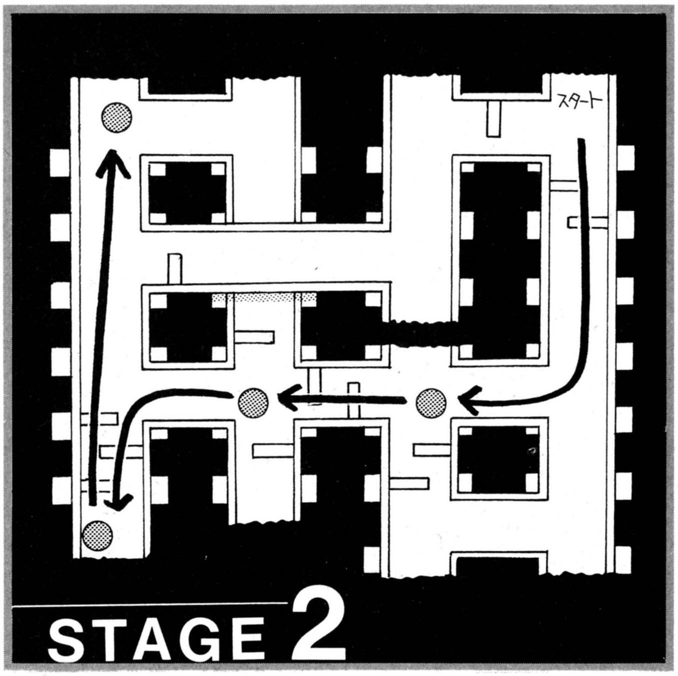
Q ステージ2の大ボスが倒せない！　いつも巨大なノコギリやバルカン砲のえじきになってしまいます。ボスの形態が変わると、もっとやっかいだしね。富山県　熊谷紀夫

A 攻略の要点はつぎのとおり。ボスは必ず主人公に砲台を向けて襲ってくる。バルカン砲をL、Rボタンを使って避け、ノコギリを壊せ。ヤラレそうになったらボスの真後ろに移動しろ。ここは安全地帯だ。



Q ステージ2が先へ進めません。なんだかすべての道が行き止まりのような気がするんだけど……。ゴールはあるの？　静岡県　お茶葉

A 道の途中にあるハッチをすべて壊すと、ボスが登場するぞ。ハッチの位置や最短ルートはイラストのとおり。参照してちょ。



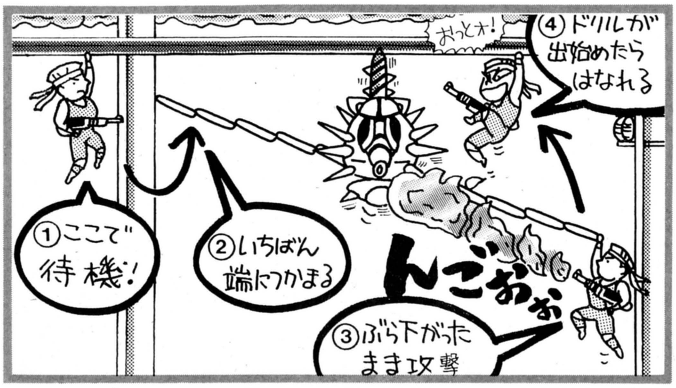
Q ハッチからの雪崩のような機銃攻撃に、なすすべもなくヤラレてしまいます。いまは、ヤラレたあとの無敵の時間を利用して、ハッチを壊すという強行手段で倒しています。もっと効率のいい倒しかたはないんですか？　滋賀県　忍者

A それはステージ2のボスのことだね。じつはやっかいな白い弾や炎の弾にも当たらずに、コイツを倒す方法があるのだ。やりかたはとっても簡単。ただBボタンを押して伏せるだけだ。主人公が伏せている状態では、ボスの弾に当たることはない。この状態で攻撃しよう。ひとつ注意してほしいことは、ザコの存在だ。伏せている間は、ザコが体当たりしてきても、避けることができない。ホーミングを使用すればザコを楽に倒せるぞ。

Miniアルゴリズム 広範囲の敵に効果のあるとても便利な特殊爆弾。でもこれはセコセコとためておくより、取ったらすぐに使っちゃうようにしよう。対ボス戦で使っても、思ったほどの効果はない。しかも主人公がヤラレた時点で、残りの数がゼロになってしまうからね。

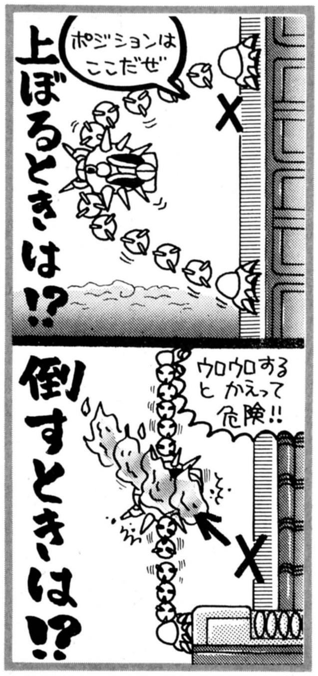
Q ステージ3のドリルつき中ボスが倒せません。足場がなくて動きまわれないし、中ボスには体当たりされるし……。　沖縄県　泡盛

A たしかにキミのいうとおり、足場はない。しかし、つかまるところはたくさんあるぞ。それはどこかというと、じつは回転するボスの足がそれなのだ。ただし、つかまる位置には注意が必要。5つある関節のいちばん外側につかまるようにしよう。この位置なら、ボス本体の体当たりを避けることができるのだ。



Q 変形して、襲ってくるウォールウォーカーに手を焼いています。崖を上ぼっているときはいいが、対戦するとまるでダメ。よきアドバイスを!　石川県　天狗舞

A 崖を上ぼりつめたあとの対戦では、コイツの弱点をよく見極めて攻撃しなければダメ。コイツは主人公に向かって体当たりしてくるが、このときが攻撃のチャンス! 体当たりされる寸前で上か下に移動し、斜めに弾を撃って赤色のコアあたりを攻撃しよう。なんとコアに弾を直接当てなくてもコイツにダメージを与えられる。ヘタに正面から攻撃しないこと。ファイアがあればダメージを与えやすいぞ。



Q ステージ3の大ボス・ビッグファズにヤラレて先へ進めないよ〜ん。安全地帯はないの? それと誘導ビーム、炎、時限爆弾をかわす方法が知りたい。青森県　浅草次郎

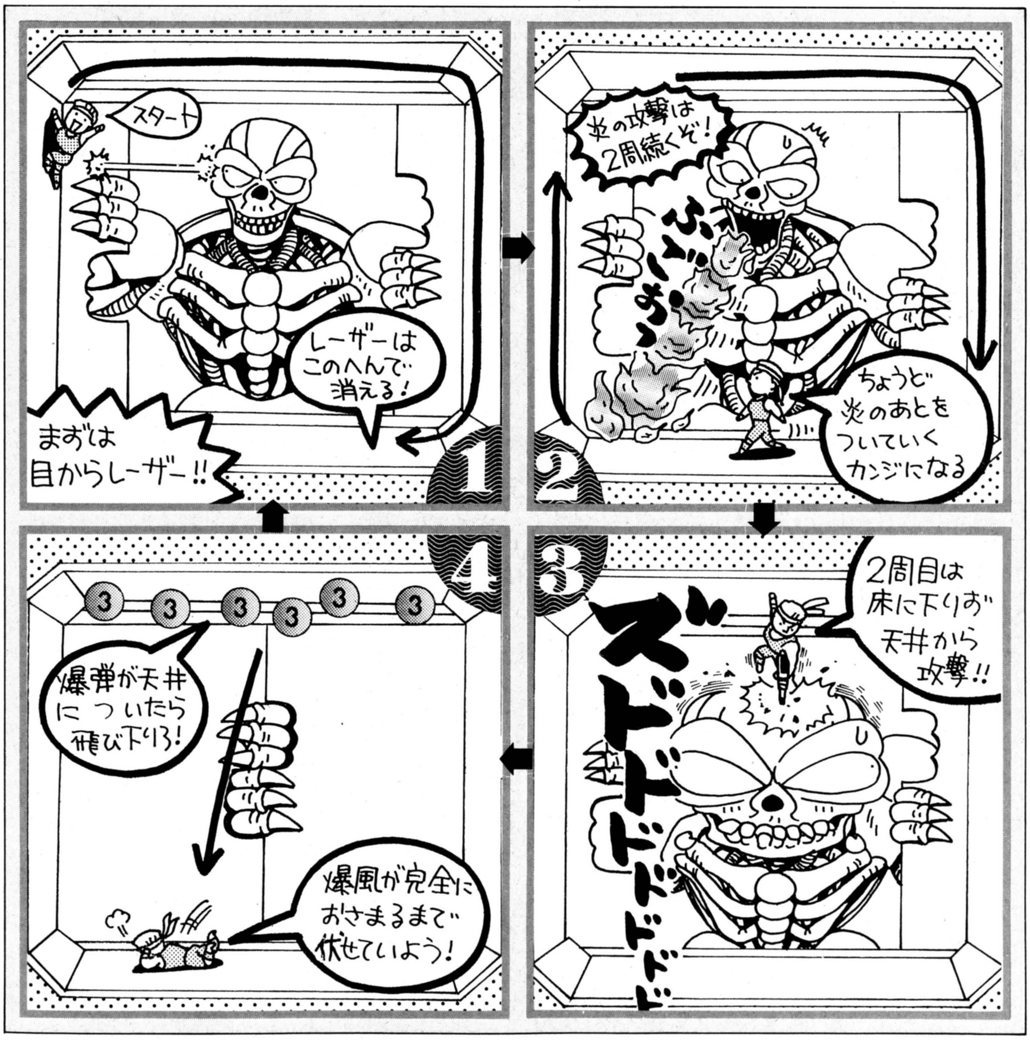
A 右の4つのイラストに対応させて攻略法を説明していくぞ。

①左上の天井につかまり、少しの間だけボスの頭部を攻撃しよう。ボスが目から誘導ビームを撃ってきたら、壁に沿って右回りに移動しろ! これでオーケー。

②ボスの位置が主人公の顔の下にさしかかると、今度はバーナーのような炎を右回りに吐く。炎の後を追う感じで主人公を歩かせよう。

③2周目、再び天井に来たら攻撃のチャンス! 頭部へ弾を撃ち込め。特殊武器があればなおよい。

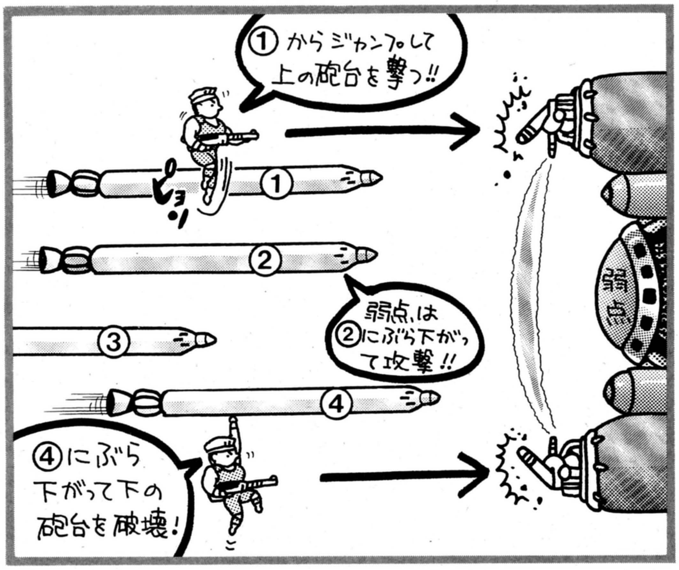
④3〜4秒間撃ち続けると、時限爆弾を置いてボスが扉の奥に隠れる。そうしたら、すかさず手を放して床にしゃがみ、爆風をかわせ。爆風が消えるまでじっとガマンだ。静かになったら①へ戻り、繰り返し攻撃。ボスの動きを見とおして行動するのが攻略のヒケツ。



Miniアルゴリズム 中ボスの浮遊鳥巣ガースペースの攻撃から身を守る方法。コイツは爆弾とガースを交互に投下してくるが、かなり死角がある。爆弾投下中は画面左端へ。ガースのときは赤色のコアの真下に移動していれば安全。このとき上部へショットを撃ち続けていよう。

Q ステージ4の大ボスと対戦してはいるものの、にわかじこみの腕じゃやっぱり勝てません。攻撃する場所など、攻略のコツを教えてください。 東京都 アンダーギ

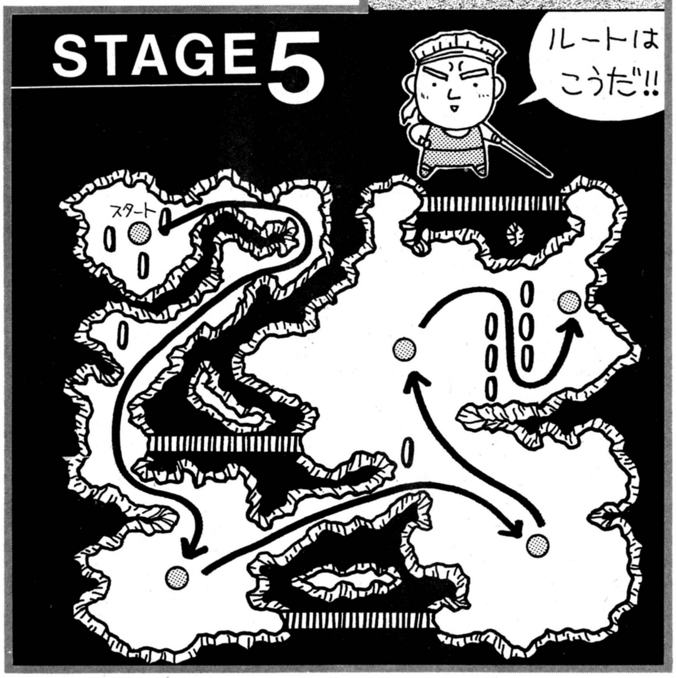
A 上部ユニットはイラストの①のミサイルからジャンプ撃ちで、下部のユニットは④のミサイルからぶら下がりながら攻撃。コアは③のミサイルから攻撃しよう。



Q 渦に巻かれて目がまわり、陸から足を滑らすため、クリアーはムリかと思う今日このごろ。ステージ5の最適ルートと渦巻きの回避法を教えて! 岐阜県 鈴木健

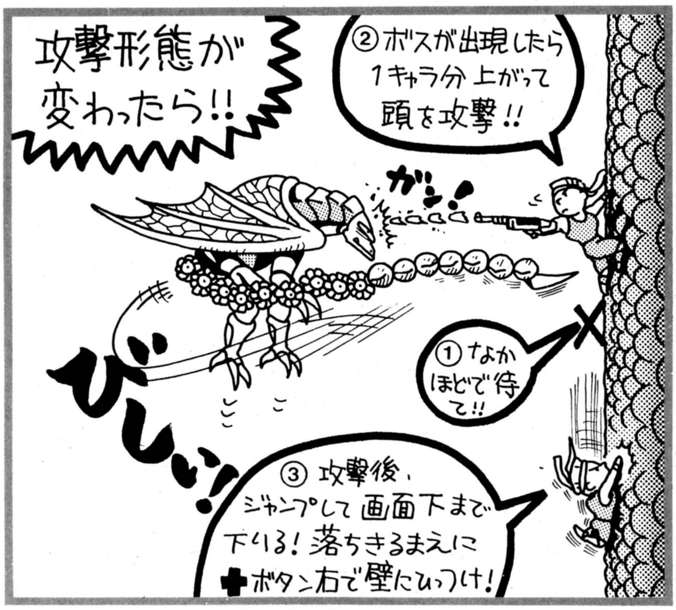
A ステージ5をプレーするまえに酔い止め薬を飲んでおこう、ってのは冗談。渦の回転を止めることはできないけど、渦にハマった主人公の回転は止めることができる。渦のなかでLボタンを押せばいいのだ。ステージ5の進みかたはイラストを参考にしてくれ。





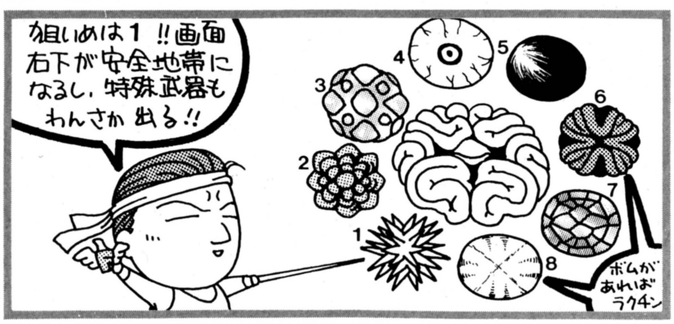
Q ステージ6の、ホネの鳥のようなボスが倒せません。ひとつ目のパターンは見きれるのですが、ふたつ目がさっぱり。第2パターンの攻略法を! 北海道 清藤喜美

A 第2パターンの攻撃を見きるのは、かなりたいへん。なぜなら敵は主人公の位置を感知してテレポートで現われ、すぐにまたテレポートして消えていくからだ。まずは画面中央の高さでボスが現われるのを待とう。出現したらボスの顔の高さまで上ぼり、攻撃だ! そしてすかさず崖から落下し、攻撃を受けないところにつかまろう。この動作をくり返せばオーケーだ。



Q 最終ボスを倒したと思ったら、やっぱりあった第2形態。倒しかたがよくわかりません。よきアドバイスを! 鳥取県 ロシアン・R

A ボスを囲む物体は8つある。このなかから主人公の弾に当たった物体がボスの武器になる。つまり第2形態のボスは8とおりの攻撃を仕掛けることができるのだ。この8つのなかでもっとも攻撃方法が単純なのがイラストの物体①。コイツを選べば楽にボスを倒せるぞ。しかもコイツの攻撃のときは、武器や特殊爆弾が降ってくるのだ。

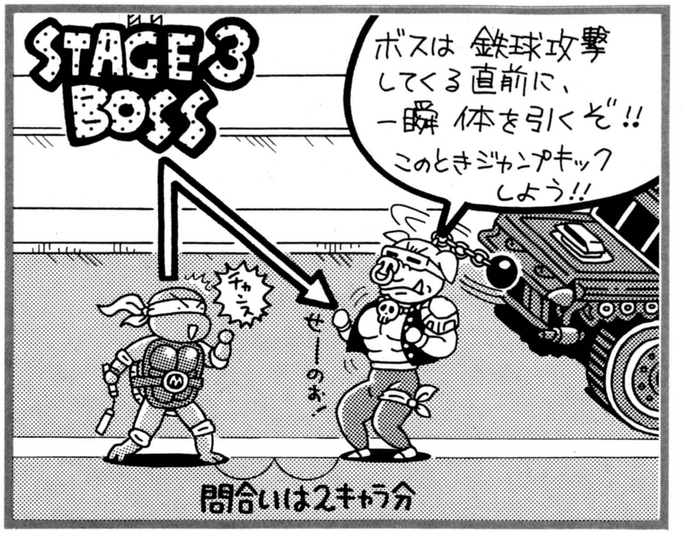


Miniアルゴリズム ステージ4の中盤戦に登場し、さまざまな攻撃を仕掛けてくる巨大戦艦。そのうちのひとつ、センサーアームの完璧な避けかたがある。コイツが出現したら、画面右端にくっついてじっと待とう。すると、ぶつかる寸前で自爆してしまうのだ!

ファミコン T.M.N.T.2 ザ マンハッタン プロジェクト

Q **ステージ3のボスが倒せません。近づくと蹴り飛ばされ、ウロウロしていると鉄球で攻撃されてやられてしまいます。倒しかたを教えてください。　東京都　山田孝二**

A このボスは強烈なケリで攻撃してくるので、絶体に近づいてはいけない。コイツに近づかずに倒すには、鉄球攻撃を仕掛けてくる一瞬を狙うしかないのだ。まずボスが出てきたら、イラストと同じ位置に移動しよう。そしてボスとの間合いをとろう。これで準備はオーケー。ボスは鉄球を飛ばすまえに一瞬体を引く。そうしたらすかさずジャンプだ！　そしてそのままキックで攻撃しよう。キックが当たってボスが着地したら、さっきと同じ間合いをとるのだ。このとき急いで移動しないと、ボスに蹴り飛ばされてしまうぞ。あとはこのパターンの繰り返しでボスは倒せる。ちなみにこのテクニックは先のステージでも活用できるぞ！



PCエンジン スーパーシュヴァルツシルト

Q **エピソードⅡの敵が強くて勝てません。味方の戦艦の動かしかたが悪いのか、2～3回の戦闘でボロボロになります。よい攻略法を教えてください。大阪府　大級戦艦**

A よ～し！　楽に勝てる攻略法を教えてあげよう。まず戦闘を始めるまえに、左から2番目の戦艦のキャノン、スコープ、スピードのパラメーターを最高にしておくのだ。ほかのパラメーターは自分の好みで決めてくれ。戦闘が始まったら、さっきの戦艦の出番だ。上に2コマ進めるだけで、敵の旗艦を集中攻撃できるぞ。敵は陣形を整えることに必死！　速攻で勝利だ。



PCエンジン ドラゴンセイバー

Q **エリア7のでかい怪獣が倒せずに困っています。友人に画面右下が安全地帯だといわれたけど、ダメージを受けてしまうッス。この情報ってウソなの？　石川県　サバ**

A キミの聞いた安全地帯の情報は、ある意味では正しいぞ！　ただしそれは連射のうまい人にかぎっての話だけどね。もしこの位置で連射のへたなヌルい人が攻撃してみたら、この怪獣、ドラゴンゾンビの体当たりを受けることになるだろう。そこで、アルゴマンが完璧な安全地帯を教えてあげちゃうぞ。その場所はイラストの示すとおりだ。ときどきボスの翼が自機にかするが、当たってもダメージは受けないので、心配しなくてもいい。この場所に移動したら、しばらくの間ボーっとしていよう。するとこのボスは自爆してしまう。攻撃しなくてもクリアーできるのだ。



質問はがき大募集!!
アルゴマンもたまには「アルゴマン、助けてえ！」と言いたくなるときがある。最近のゲームはムズいからね。そんなアルゴマンにはげましアンド質問のはがきを。

ファミコン一番高く買います!!

買取り日本一のウィズ

ウィズ
〒305 茨城県つくば市天久保2-9-2リッチモンド2番街
買取り販売のお問い合わせ 0298-51-2331
TEL受付時間／11:00～20:00(日曜は休業)

《ソフトが買いたい人》全国通信販売します!!(全品税込み)

買いたい人はまずお電話下さい。
電話した次の日に商品が届くシステム!!
代金は商品と交換です。

ご注意コレクトサービス手数料800円(一部地域をのぞく)
- キャンセルは2,000円いただきますのでご注意下さい。
- 18歳未満の方は保護者の確認があります。
- 商品は充分取り揃えていますが、品切れの節はご容赦下さい。

新品ハード

商品	価格
スーパーファミコン 本体	¥23,750
ファミコン 本体	¥9,980
ゲームボーイ 本体	¥9,800
PCエンジン DUO	¥44,800
CD-ROM² Ver2、1	¥23,800
PCスパグラとROM 2 アダプタ ーセットです。	¥12,800
PCコアブラ2	¥13,800
メガドライブ 本体	¥11,800
メガCD	¥39,800
スーパーCDR 0 M	¥34,800
ゲームギア 本体	¥13,800
PCエンジン T	¥29,800
ネオジオ 本体	¥34,800

中古ソフト・ハードの販売及び交換もやっています。(詳しくはお電話下さい。)

新品ソフト

スーパーファミコン

ソフト	価格
アクトレイザー	¥2,680
イースIII	¥4,980
F-ゼロ	¥5,980
グラディウスIII	¥3,980
三国志II	¥11,600
サンダースピリッツ	¥5,980
シムアース	¥7,680
シムシティー	¥6,800
初段森田将棋	¥5,980
スーパーRタイプ	¥4,980
スーパーEDF	¥7,380
スーパースタジアム	¥6,980
スーパーチャイニーズワールド	¥6,980
スーパープロフェッショナル	¥6,980
スーパーマリオ	¥ TEL
スーパーウギャン	¥6,640
高橋名人の大冒険島	¥6,800
ダンジョンマスター	¥7,840
超魔界村	¥6,980
ドラッケン	¥5,980
信長武将風雲録	¥9,440
ハイパーゾーン	¥4,980
白熱プロ野球	¥5,980
反省ザルジロー君	¥5,600
ファイナルファイト	¥6,800
ファイナルファンタジーIV	¥6,980
ポピュラス	¥4,980
ラグーン	¥6,800
レミングス	¥5,980

ファミコン

ソフト	価格
いただきストリート	¥4,780
イメージファイト	¥1,980
ウルトラマン倶楽部3	¥5,460
エジプト	¥980
がんばれゴエモン2外伝	¥4,980
ぎゅわん自己中心派2	¥4,980
グレムリン2	¥2,980
ゴルビーのパイプライン	¥2,980
時代劇だよ全員集合	¥4,550
将棋名鑑92	¥4,760
すごろクエスト	¥1,980
スペースインベーダー	¥2,980
超人狼戦記ウォーウルフ	¥1,980
テトリス2	¥4,980
天地をくらう	¥2,980
Drマリオ	¥3,980
ドラゴンズレア	¥3,980
忍者龍剣伝	¥980
爆笑人生劇場	¥3,980
パズニック	¥1,980
パチ夫くん2	¥3,980
ファイアーエムブレム	¥980
ファジカルファイター	¥1,980
ファミリーサーキット91	¥5,980
麻雀	¥2,980
麻雀倶楽部永田町	¥2,980
マリオオープンゴルフ	¥ TEL
女神転生II	¥4,980
役満天国	¥3,980
ヨッシーのたまご	¥ TEL

売筋商品

ソフト	価格
FC 爆笑人生劇場3	¥4,980
FC ロックマン4	¥6,630
FC TMNT2	¥5,850
SF ゼルダの伝説	¥6,980
SF ロマンシングサガ	¥ TEL
SF ドラゴンスレイヤー	¥8,300
SF 遥かなるオーガスタ	¥8,820
SF スーパーテニス	¥6,980
SF がんばれゴエモン	¥7,980
SF ドラゴンボールZ	¥ TEL
PT マルチタップPC用	¥2,480

メガドラ

ソフト	価格
アイラブドナルドダッグ	¥3,980
アウトラン	¥2,980
アドバンズ大戦略	¥3,980
F1サーカス	¥4,980
球界道中記	¥2,980
三国志II	¥9,800
シャイニング&ザダクネス	¥2,980
ジュエルマスター	¥2,980
ストライダー飛竜	¥980
太平記	¥5,980
ファステストワン	¥2,980
ムーンウォーカー	¥1,280
リードオブリダン	¥2,980

CDロム

ソフト	価格
イースI・II	¥4,880
うる星やつら	¥3,980
エグザイル	¥2,980
OEDO 808	¥1,980
カルメンサンディエゴ	¥4,980
クイズアベニュー	¥2,980
コブラII	¥2,980
斬	¥3,980
スーパーシュバルツシルト	¥3,980
戦国関東三国志	¥2,980
太平記	¥3,980
バニラシンドローム	¥4,980
マジカルザウルスツアー	¥980

SCD

ソフト	価格
天使の詩	¥4,980
ドラゴンストレイヤー	¥4,780
熱血ドッジCDサッカー	¥4,980

PCエンジン

ソフト	価格
アフターバーナーII	¥3,980
アームドF	¥1,600
アールタイプ	¥2,980
暗黒伝説	¥980
1943改	¥3,980
SCI	¥3,500
F-1サーカス	¥3,980
F-1トリプルバドル	¥4,300
オペレーションウルフ	¥3,980
おぼっちゃまくん	¥980
カットビ宅配くん	¥1,980
サイバーコア	¥980
定吉七番	¥980
将棋	¥4,980
凄ノ生伝説	¥980
ドラエモン	¥980
パックランド	¥1,980
ハットリス	¥1,980
花札ファンクラブ	¥5,980
バルンバ	¥1,480
ファイナルソルジャー	¥2,980
グロディア	¥980
プロ野球ワールド91	¥2,980
ポピュラス	¥2,980
モトローターII	¥3,980
ワールドサーキット	¥3,980
ワールドジョッキー	¥3,980

GB

ソフト	価格
アメリカ横断ウルトラクイズ	¥2,980
ウルトラマン	¥2,300
エアロスター	¥1,800
SD戦国伝2	¥3,980
F-1レース	¥1,800
からくりムサシロード	¥1,800
クイックス	¥980
ゲームボーイウォーズ	¥2,800
コナミックゴルフ	¥2,980
ゴルフ	¥1,800
サッカー	¥1,800
G-アームズ	¥1,800
ジャンケンマン	¥2,980
スーパーロボット大戦	¥1,980
Drマリオ	¥1,980
ドッジボーイ	¥2,980
ナムコクラシック	¥2,980
熱 サッカー	¥1,800
ネメシス	¥2,480
ネメシスII	¥2,980
パロディウスだ	¥1,800
ファーステストラップ	¥1,800
ミニパット	¥980
メトロイド2	¥2,980
モノポリー	¥2,980

パーツ

商品	価格
アスキーパッド	¥2,980
MD RFユニット	¥2,000
MD AVケーブル	¥800
ゲームギアTVチューナー	¥9,800
ゲームボーイ充電アダプタ	¥3,600
ゲームボーイ通信ケーブル	¥1,500
GB4人用アダプター	¥2,800
GT TVチューナー	¥11,800
CDロム ACアダプター	¥1,480
スーパーおそうじ探偵君	¥2,680
スーパーシステムカード	¥7,980
スーパージョイカード	¥2,480
セガACアダプター	¥1,500
TVフィルター14、15～ / TVフィルター28、29	¥ TEL
天使のバンフ	¥3,600
PC RFユニット	¥4,980
PC AVケーブル	¥1,200
PC ターボバット	¥2,680
PC ブラスター	¥2,880
ファミコンRFユニット	¥1,500
ファミコンACアダプター	¥1,500
ホリACアダプター	¥1,500
メガパット	¥2,980
メガブラスター	¥2,480

買取金は商品到着後検品終了しだい現金書留又は口座振込します。(※口座振込の方は銀行名・店番号・氏名を記入した用紙を入れて下さい。)

申し込み書 (保護者同意書)

フリガナ			フリガナ	
氏 名	年齢 才		住 所	〒
保護者名		印	TEL	( )
送り日	月 日(必ず記入して下さい。)			

売りたいソフト名

		記入しないで下さい。
FC	(例) アイスクライマー	

◎注意 PC・メガドライブ・ゲームボーイ・ゲームギヤはケースと説明書がないと買取りしません。
ディスクシステム用ソフトやファミトレ用ソフト・光線銃ソフトも買取りしません。同じカセットは1人様2本までとさせていただきます。

買い取りの注意 ①買取り価格は変わります。②らくがき、汚れのひどいものは買取りしません。③送り状は大切に!!④買取品は現金書留で送りますので送料代は500円引きます。(但し5本以上の方は無料)⑤現金は商品到着後検品してからすぐ。⑥付属品が揃っていないと買取りしません。⑦箱がないと200～300円引きです。また説明書がないと200～500円引きです。⑧18才未満の方は保護者名を入れて下さい。印かんも忘れずに。⑨同じカセットは1人様2本までです。同じソフトを2本送った場合も価格が下がることがあります。⑩予定数量に達したソフトは買い取り出来ない場合があります。⑪郵便番号の記入してない場合は送金が遅れます。⑫日付を記入してない場合は買取金が下がる場合があります。⑬送っていただいたソフトは原則として返品できません。

スタッフ大募集

あすのファミコン業界を変えて行きたい方を

大募集。

- **職種**
  ファミコン仕入担当者
  ショップマネージャー
  フロアデザイナー
  オペレーター
- **お問い合わせ**
  ☎0298-51-2331

ヒューマン春休みSFC 東西チャンピオン決定戦

ゲームデザイナー天野杯・増田杯争奪戦

東京・大阪地区の一般ユーザー参加によるスーパーファミコンソフト[スーパーフォーメーション サッカー]（天野杯）と[スーパーファイヤープロレスリング]（増田杯）の争奪勝ち抜きトーナメント!!

●豪華優勝賞品(副賞)を準備。●ゲームデザイナーの天野、増田氏との夢の対戦ができる。

INFORMATION
スーパーフォーメーションサッカー
4月7日再発売!!

ヒューマンファン大集合!!

大阪のヒューマン・ファンおまたせ致しました。プライベート・イベントでは初の大阪進出です。今後は東京と同じくらいに、大阪でもイベントを行なっていきたいと思います。その記念すべき第1弾です。豪華賞品を用意して待っているから必ず来て下さい。（ファイヤー茶々丸）



TOKYO Champion Ship



3/28 SAT.
AM 10:00~PM5:00

■会場
すみだリバーサイドホール
東武伊勢崎線・地下鉄銀座線・都営地下鉄浅草線
「浅草駅」より徒歩5分

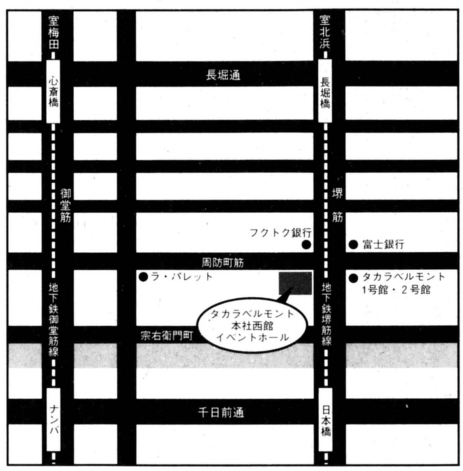


OSAKA Champion Ship



3/22 SUN.
AM 10:00~PM5:00

■会場
T・Bホール
地下鉄堺筋線「長堀橋駅」より徒歩3分
地下鉄堺筋線・近鉄線「日本橋駅」より徒歩7分





好評発売中!!

この2つのゲームで遊んで強くなると、誰もが思うはずです。「俺が世界で一番強いのじゃ〜」と。それなら「誰が一番強いのか」決めようではないか。当日はその他に、ヒューマン最新ソフトが展示されるし、さらに「サッカー」「ファイプロ」のゲームデザイナー天野・増田氏が登場。キミの質問に答えてくれるぞ。

★イベントに関するお問い合わせ先は0422-20-3725です。

HUMAN ENTERTAINMENT HUMAN
ヒューマン株式会社
〒180 東京都武蔵野市吉祥寺本町1-35-14
TEL 0422-20-1521(代) FAX0422-20-0145

■ヒューマンテレフォン通信
0422-20-0144
(毎月1日/15日に内容が変わります)

■ゲームに関するお問い合わせ
0422-20-3725
(月〜金曜の午後2時〜6時)

■ヒューマンくらぶ会員募集中！ハガキに住所・氏名・年齢を明記の上、弊社「入会」係までお送りください。入会案内書＆申込書を送らせていただきます。

日本全国翌日到着

一部地域2日



離島や遠隔地の方にも絶対お届けします。



オール新品全国通信販売!!

買って安心!! 故障・修理も完全メーカー代行（返送は当社負担しております）

GAME BOY / HuCARD / CD-ROM / MEGA DRIVE / GAME GEAR マーク以外の商品は取り扱っておりません。

ワーロード 1%クラブ宣言 「皆様のお買い上げいただいた金額から当社決算利益の1%を環境及び福祉事業等に寄付宣言致します」

いそがしいあなたに　早くて安い着払いシステム

ハード

- ファミコン本体（任天堂）定価¥14,800 ☎
- ファミリーコンピュータ用 ディスクシステム（任天堂）定価¥15,000 ☎
- ゲームボーイ本体（任天堂）定価¥12,136 ☎
- スーパーファミコン本体（任天堂）定価¥24,272 ☎
- メガドライブ本体（セガ）定価¥21,000 **¥11,500**
- PCエンジン コアグラフィックスII（NEC）（スーパーCDROMに直接OK）定価¥19,800 **¥13,800**
- スーパーグラフィックス ¥39,800 ＋ ロムロムアダプター ¥6,900 2つ合計で**¥12,800**
- 限定（パソコン）PC8801mc2 ¥199,000 ＋（チューナー付ディスプレイ）PC-TV353 ¥102,600 2つ合計で**¥79,800**
- PCエンジン CD-ROM²システム（NEC）定価¥57,300 **¥22,800**
- PCエンジン DUO（NEC）定価¥59,800 ☎
- PCエンジン GT（NEC）定価¥44,800 **¥29,800**
- <超大特価> ロムロムアンプ ¥24,800 ソフト¥4,800×5コ¥24,000 合計¥48,800 **¥8,880**
- PCエンジン スーパーロムロム（NEC）定価¥47,800 ☎
- ゲームギア本体（セガ）定価¥19,800 ☎
- メガーCD（セガ）定価¥49,800 ☎
- VAテレビ C 14R24 ビデオ端子付14インチ（NEC）（19インチもあります ¥44,800）**¥29,800**

新作予約も受付中!!（発売日到着）



今日
★お店にTELする
①在庫、合計金額を聞く。
②住所、氏名、電話番号を伝える。
③保護者電話確認（18歳未満の方）

次の日
★商品到着
①お金を払う。
②商品を受け取る。
③キャンセル不可　発送後のキャンセルは送料をいただきます

★配達日指定　日曜、祝日配達　夜間8時まで配達　OK!



ファミコンソフト

- エジプト ¥980
- ガンデック / 忍者じゃじゃ丸銀河大作戦 各¥1,980
- リトルマーメイド / JuJu伝説 / ファジカルファイター 各¥2,980
- ファイナルファンタジーIII ¥3,500
- ナムコット麻雀III / 役満天国 ・ 紫禁城 / ガンサイト ・ すごろクエスト / ランパート / ファイナルラップ / 熱血硬派くにおくん / ハリキリスタジアムIII 各¥3,980
- クライシスフォース / スパルタンXII 各¥4,200
- 飛龍の拳スペシャル / ボンバーマン / 忍者龍剣伝III / 悪魔城スペシャルぼくドラキュラくん 各¥4,380
- テトリスII ¥4,550
- ラグランジュポイント / ダウンタウン熱血物語 / ロボコップII / ガンサイト ・ パチンコ大作戦I 各¥4,880
- ダウンタウン熱血行進曲 ¥4,680
- おぼっちゃまくん ¥4,880
- ランペルール ・ イースIII / 燃えプロ'91最強編 / 三国志 / T・M・N・T / T・M・N・TII / ダイナマイトバットマン 各¥4,980
- SDガンダムIII英雄戦記 ¥5,100
- SDガンダムIV ¥5,950
- 維新の嵐 / ロイヤルブラット 各¥6,980
- 川のぬし釣り / ハリキリ甲子園 / スーパー桃太郎電鉄 / 三国志II ・ 伝染るんです / パチ夫くんII・IV / ナムコクラシックII / ナムコクラシックII / 熱血高校ホッケー部 / ドラゴンクエストI・II・III・IV / F1サーカス / ファイナルファンタジーI・II / 爆笑人生劇場I・II / ロックマンII・III / 天地を喰らうI・II / 4人打ち麻雀 / マリオオープンゴルフ / スーパーマリオブラザーズIII / ヨッシーのたまご / ゴエモン外伝II・モンスターメーカー / ファミコンジャンプII / ウルトラマン倶楽部III 各☎

ファミコンディスクカード

D・Cは3本からの注文となります

- F1レース ¥980
- ナイトムーブ ・ バックギャモン / タイムツイスト（前）（後）/ 遊々記（後）/ パチンコGP / エキサイティングベースボール / エキサイティングサッカー 各¥490

メガドライブソフト

- まじかるハットのぶっとび大冒険 / ゲイングランド / グラナダ / 斬・夜叉円舞曲 / ヴェリテックス / ボピュラス 各¥1,980
- 三国志列伝 / シャドーダンサー / バハムート戦記 / ボナンザブラザーズ / OUT RUN / シャイニング・アンド・ザ・ダクネス 各¥2,980
- アイ・ラブ・ドナルドダック / ファンタジア 各¥3,600
- TEL TELスタジアム / 魔物ハンター妖子 / レンタヒーロー / ルナーク / ディック・トレイシー / シーザーの野望 / 究極タイガー 各¥3,980
- ワードナの森スペシャル / デンジャラスシード / ジュエルマスター 各¥4,200
- ドラゴンズ・アイ ¥4,380
- エイリアンストーム / 大旋風 / 宇宙戦艦ゴモラ ・ 火激 各¥4,500
- エレメンタルマスター / セイントソード / スーパーエアウルフ / ギャラクシーフォースII / ゼロウイング / サンダーフォックス 各¥4,980
- スーパー大戦略 ¥5,100
- ローリングサンダーII / 戦場の狼II 各¥5,250
- ヴァリスIII / ファステストワン 各¥5,600
- ブルーアルマナック / タスクフォースハリアーEX / 夢幻戦士ヴァリス / ダブルドラゴンII 各¥5,980
- ターボアウトラン / バトルマニア / 鋼鉄帝国 / ワニワニWorld / ロードブラスターズ / 忍者武雷伝説 / ビーストウォリアーズ / テクモワールドカップ92 / ソーサルキングダム / ソニック・ザ・ヘッジ・ホッグ / ベアナックル / アンデッドライン / 港のトレジア / DAHNA—女神転生— / シャイニングフリンス / トージャムファイト / 信長の野望・武将風雲録 / 三国志II 各☎

メガCDソフト

- 惑星ウッドストック ¥2,980
- ヘビーノバ ・ ノスタルジア1907 / 魔法少女シルキーリップ / 天下布武 ・ アイルロード / 精霊神世紀フェイエリア 各☎

PCエンジンソフト

- (SG)バトルエース ¥980
- 天聖龍 ¥1,980
- ファイナルソルジャー / パワーイレブン 各¥2,980
- 桃太郎伝説ターボ / パズルボーイ / エターナルシティー ・ コラムス 各¥3,980
- スーパー桃太郎電鉄 / ワールドサーキット / ゲンジ通信アゲダマ 各¥4,380
- F1トリプルバトル / にこにこプン / ドラゴンエッグ 各¥4,800
- 桃太郎活劇 / チャンピオン・レスラー / カダッシュ ・ イメージファイト / TVスポーツフットボール / ファイティングラン / 冒険男爵ドン・メタルストーカー 各¥4,980
- コリューン ¥5,100
- スパイラルウェーブ / バリスティックス 各¥5,180
- 桃太郎伝説II / ポピュラス 各¥5,400
- ファイヤープロレスII / ゼロヨンチャンプ / NHK太平記 ・ 沙羅曼蛇 / ドラゴンセイバー / ちびまる子ちゃんクイズでピーヒャラ / トイレキッズ・パロディウスだ! / 麻雀覇王伝カイザーズクエスト / 出たな!!ツインビー 各☎

CD-ROM²ソフト

- マジカルサウルスツアー / OEDO0808 / ウルトラBOX創刊号 各¥1,120
- 魔笛伝説アストラリウス / エルディス / ガルクライトTDF2 各¥2,980
- イースIII / 戦国関東三国志 / 魔晶伝紀ラ・ヴァルー / 大旋風カスタム / ハイグレネイダー / ロード・スピリッツ 各¥3,980
- ダウンロード2 / 精霊戦士スフリガン 各¥4,980
- 太平記 / 秘宝伝説クリスの冒険 各¥5,180
- 魔物ハンター妖子 / IQ・PANIC / 改造町人シュビビンマン / 川のぬし釣り自然派 / ウルトラBOX6号・らんま½II / ぎゃんぶらあパズルコレクション 各☎

スーパーCDRソフト

- ヒューマンスポーツフェスティバル / 山村美沙サスペンス / ドラゴンスレイヤー英雄伝説 / プリンス・オブ・ペルシャ / R—TYPE CD / 天使の詩・シャドーオブビースト / なりトレ'92 ・ 未来少年コナン / 熱血高校CDサッカー編 / S—CD体験ソフト集 / ブロウニング・ゲート・オブ・サンダー 各☎

ゲームボーイソフト

- ファイナルリバース / ミニパット ・ クラックス 各¥980
- 熱血高校サッカー部WC編 / チョップリフターII / 魔界塔士SaGa ・ SaGaII 各¥1,980
- ソロモンズ倶楽部 / 恋は駆け引き 各¥2,400
- 元祖ヤンチャ丸 ¥2,446
- からくり剣豪伝ムサシロード / ラブルセイバー 各¥2,549
- サンリオカーニバル ¥2,560
- F1ボーイ / ドラキュラ伝説 / 絶対無敵ライジンオー 各¥2,563
- キッチンパニック / ネメシスII 各¥2,583
- ワールドアイスホッケー / ダブルドラゴン / ボンバーボーイ / ツインビーだ / SDガンダムGARMS / サッカー / ナムコクラシック / ドッジボーイ / ウルトラマン 各¥2,719
- 人生ゲーム伝説 / アスミッくんワールドII 各¥2,840
- ドラキュラ伝説II / コナミックゴルフ / 太陽の勇者ファイバード / SDガンダム外伝ラクロアンヒーローズ 各¥2,952
- アメリカ横断ウルトラクイズII / パチンコ西遊記 各¥3,029
- プロ野球'92 ¥3,362
- フリートコマンダーVS ¥3,600
- キャプテン翼VS / 雀四郎 ・ ちびまる子ちゃんIII / 隠忍伝説 ・ ドラゴンスレイヤー / 高橋名人の冒険島II / WWFスーパースターズ / ペリウスII ・ ヨッシーのたまご / トキオ戦鬼 / SD戦国伝II / メトロイドII / ヘラクレスの栄光 / TWIN / 桃太郎伝説外伝 各☎

スーパーファミコンソフト

- 高橋名人の大冒険島 ¥2,980
- BIG RUN / SD・ザ・グレイトバトル 各¥3,980
- ボンバザル / ハイパーゾーン / ポピュラス 各¥4,980
- スーパースタジアム / シムアース / スーパーEDF / 機動戦士ガンダムF91 / エリア88 / ラグーン 各¥5,980
- レミングス・サンダースピリッツ / デイメンションフォース 各¥6,800
- イースIII ¥6,980
- 伊忍道打倒信長 ・ 弟切草 / スーパーバーディーラッシュ / R.P.M.レーシング / スーパーR・TYPE / 森田将棋 ・ 魂斗羅スピリッツ / スーパーマリオワールド / シムシティー・ドラゴンスレイヤー / ファイナルファンタジーIV / 超魔界村 ・ 悪魔城ドラキュラ / ダンジョンマスター / ゼルダの伝説・バトルコマンダー / スーパー信長の野望・武将風雲録 / スーパー三国志II / ソウルブレイダー / ロマンシングサガ / ドラゴンボールZ ・ らんま½ / エキゾースト・ヒート 各☎

ゲームギアソフト

- ウッディポップ ¥980
- キネティックコネクション / ハレーウォーズ 各¥1,500
- サイキックワールド / ポップブレイカー 各¥1,980
- 紫禁城 ¥2,583
- パット&パター ¥2,625
- 麻雀好牌 ¥2,800
- ドナルドダックのラッキーダイム ¥3,040
- ソニック・ザ・ヘッジ・ホッグ / エイリアンシンドローム / ヘビーウェイトチャンプ ・ ポケット雀荘 / ファンタシースターアドベンチャー 各☎

部品

(FC)I・II各コントーラ	各☎	(MD)アスキーメガパット	¥2,384
(FC)RFスイッチブースター	¥1,300	(MD)ジョイスティックXE—1ST2	¥4,720
(FC)ACアダプター	¥1,300	(GG)TVチューナーパック	☎
(FC)十字・ABゴム	各☎	(GG)バッテリーパック	☎
(FC)アスキーターボファイルII	☎	(GG)VS・AV各ケーブル	各☎
ゲームセレクター	☎	(GG)ワイドギア	¥1,424
AVセレクター	¥1,984	(PC)マルチタップ	¥1,980
(GB)充電式アダプター	☎	(PC)ターボパットグレー	¥2,180
(GB)通信ケーブル	¥1,166	(PC)アベニューパット3	¥2,390
(GB)4人用アダプター	¥1,500	(PC)RFユニット	☎
(GB)ライトボーイ・ワイドボーイ	各☎	(PC)AVケーブル	¥980
(GB)GB—BOX	¥2,640	(PC)ACアダプター	¥1,300
(SFC)ステレオ・S端子各ケーブル	☎	(PC)十字・I II・スタート各ゴム	各¥50
(SFC)ジョイスティックJB—KING	☎	(PC)天の声2	☎
(SFC)ジョイスティックXE—1SFC	☎	(PC)天の声バンク	☎
(SFC)アスキーパット	¥2,384	(PC)ジョイスティックアダプターXHE—3	¥2,000
(SFC)スーパージョイカード	¥1,980	(SG)ACアダプター	¥1,200
(DC)ディスク用ACアダプター	¥1,300	(CDR)インターフェイス用ACアダプター	¥2,000
(MD)RFオートスイッチBOX	¥1,800	(CDR)スーパーシステムカード	☎
(MD)ACアダプター	¥1,300	(DUO)DUOモニター	☎
(MD)ジョイスティッククタスターE's	¥5,200	(DUO)DUO用バッテリーセット	☎
(MD)コントロールパット	¥1,800	(GT)TVチューナー	☎
(MD)ビデオ入力コード	¥640	(GT)ACアダプター	¥2,500
		(GT)対戦用COMケーブル	☎
		(ツインFC)ACアダプター	¥2,350



信頼と実績の ファミコンショップ ワーロード

〒464 名古屋市千種区今池5-22-16

通信販売専用電話 ☎052-733-1996(代)

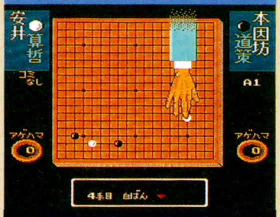
受付時間／AM10:00〜PM8:00（日・祝日も受付配達OK!）

NEW GAMES CROSS REVIEW

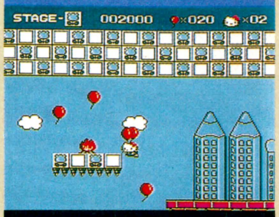
新作ゲームクロスレビュー

3月23日〜3月29日

発売日	3月10日	3月27日	3月27日
作品	囲碁指南'92	ゴズミック・ファンタジー Stories	ハローキティワールド
	ファミコンカートリッジ ヘクト　6800円	メガドライブCD-ROM RIOT　7800円	ファミコンカートリッジ キャラクターソフト　4800円
	一流の棋士による、近年の囲碁の名勝負を再現することができるソフト。観戦モードと棋力判定モードが選択でき、実際に自分で囲碁を打つことはできない。	PCエンジンで好評を博したRPG『コズミック・ファンタジーⅠ、Ⅱ』を1枚にまとめたソフト。システムも統一され、新しいオープニングを追加した。	サンリオの人気キャラクター、キティちゃんが活躍するアクションゲーム。風船につかまり空を飛び、点在する風船を割りながら進んでいく。難易度は低い。







評論家

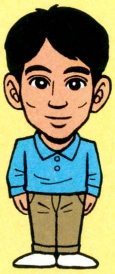
浜村通信



水島新司先生の『あぶさん』(最新巻は46巻)を購入した。ヤクルトの野村監督が現役だったり、元西武の東尾選手が新人だったり。あぶさんの球歴の長さに、あらためて驚いた。今はまだ23巻。阪神の岡田選手、巨人の原選手が、ルーキーとして登場したばかり。先は長い。

- 囲碁指南'92 **6**：囲碁観戦ソフト。過去の名勝負を集めたデータベースソフトってやつなのだ。ゲームじゃないからね。グラフィックが暗めで稚拙だとか、ショーアップ要素が少ないとか、気になる箇所がないわけではないけど、きっとこのソフトを買うような人は、そんなの気にしないんだろうな。
- ゴズミック・ファンタジー Stories **6**：アニメでのストーリー展開を最重要視したRPG。アニメーションのデキはまずまず。でも、かんじんのRPG部分は『ドラクエⅡ』程度。とくに戦闘時の敵の強さのばらつき、レベルアップのタイミングの適当さは気になった。どーでもいいけどモンモがあいかわらずいい味出してる。
- ハローキティワールド **6**：『バルーントリップ』。そのキャラをキティーちゃんにしたもの。BGMも一緒だ。間違いない。古いけど、ゲーム自体はそれなりにおもしろい。ファミコン初期を知らないお子様が遊ぶよう、最初からターゲットを絞ってるんだから、ゲーム内容をドウコウいうのはヤボってやつでしょ。

アルツ鈴木



任天堂のファミコンソフト『五目ならべ(連珠)』は楽しいぞ。1日1ゲーム。ボクは、頭の体操のために、毎日プレーしているのだ。なにをいまさら！　と思っているキミも、引き出しの奥から引っ張り出してきて遊んでみよう。きっとハマルことうけあいだ。

- 囲碁指南'92 **6**：囲碁のルールを知ってはいるものの、他人の対戦結果(棋譜)を見てうれしくもない。囲碁がよっぽど好きな人でないと、自分で遊べない囲碁ソフトを買ってもしかたがないんじゃないかな。ま、もともとそういった人向けに作られたソフトだから、これでいいんだろうけど……。
- ゴズミック・ファンタジー Stories **5**：関係ないが、主人公のかぶっているヘルメットらしきものがかわいい。ゲームバランスが悪い気が、とてもする。最初に倒さなければならないコボルトを倒すと1000Gくらい手に入り、いきなりレベル3になっちゃう。だったら最初からレベル3くらいの強さにしといてよって感じ。
- ハローキティワールド **7**：はっきり言って『バルーンファイト』の『バルーントリップ』ソックリ。つまり、それだけおもしろいってこと。『キティ』の場合は、キティ自身がやられたりすることはなく、海などに落ちてしまっただけでアウトになる。そこがまた、かわいらしいじゃない。操作性に難はあるけど。

渡辺美紀



自慢じゃないけど私、お料理の本はそれこそ山のように持っているのだ。あーゆー本って写真がきれいですごくおいしそうでしょ。で、「ふうん。こうやって作るんだ」とか言いながら見るのが好きなのさ。作るほう？　そっちはすべて母にまかせることにしてんの。ほほほ。

- 囲碁指南'92 **5**：同社の『将棋名鑑』と同じノリで作られた囲碁版。これで何作目になるのかしら？　ゲーム性という点では、棋力を判定してくれるところにチョロっとあるだけ。でも、けっきょくはコレクションソフトなわけで、観戦して楽しめる(わかる)人だけが買えばいいんだと、私は思います。
- ゴズミック・ファンタジー Stories **6**：ノーマルなコマンド選択型RPG。最初に大金が入手できるから、武器をそろえ、薬草を山ほど買うことができる。そのため戦闘は楽になり、物語はサクサク進む。そのへんが好きか嫌いか、だよね。どこぞで聞き覚えのある声優陣がしゃべりまくるビジュアルシーンは一見の価値アリ。
- ハローキティワールド **5**：これって『バルーンファイト』のオマケゲームと同じだよねえ。子供向けってことで、キティちゃんを使って簡単でおもしろいゲームを作ったらこうなりましたってトコロなんでしょうか。空には鳥、海からは魚、ここまで同じだもんね。キティのポーすが、いちいちかわいくてよい。

TACOX



新品の有名RPGを1万円で売っている店を見た。あのなー。ゲームそのものもナニな物が多いという状態だが、ゲームを取り巻く環境も負けず劣らずウスラバカ状態。こんなゼニゲバモードでは、おもしろいゲームなど生まれないはず。なんとかならんすかねえ。トホホ。

- 囲碁指南'92 **4**：碁譜の出力と、その碁譜にもとずいた"つぎの一手？"問題の出力のみを行なうソフト。いうなれば囲碁データベースてな感じ。囲碁を趣味としている人にはそれなりに便利なものかもしれない。そーでない人にはなんでもないソフトだ。もうちょっと絵がきれいだといいかなとか思う。
- ゴズミック・ファンタジー Stories **5**：リキの入ったアニメーションとゲーム画面のギャップが激しすぎてトホホのホ。操作性もかんばしくないし……。綺麗なデモを見るためにゲームをやっているようで、なんだかヘンな感じだ。シリーズのファンならってところかな。アニメーションはエンジン版より綺麗だしね。
- ハローキティワールド **4**：これは誰がどう見たって『バルーンファイト』内の『バルーントリップ』なのだ。ついでにいうと音楽もどことなく似ているぞ。風船を作るなどの新しいフィーチャーを追加してはいるものの、基本的には『バルーントリップ』。ちょっとスクロールがぎこちないのが気になるなあ。

そのほかに発売されるゲーム

PCエンジン　3月26日発売

天外魔境Ⅱ 卍MARU　ハドソン　7800円　スーパーCD-ROM

CD-ROMの大容量をフルに使った、壮大なRPG。極東の地ジパングを舞台に、主人公卍丸と、邪悪なる根の一族との激しい戦いが繰り広げられる。

3月27日
WWFレッスルマニアチャレンジ



ファミコンカートリッジ
ホット・ビィ　5800円

ホーガンやアンドレなどWWFの人気レスラーが実名で登場するプロレスゲーム。タッグマッチやサバイバルモードなども楽しめる。ふたり対戦も可能。

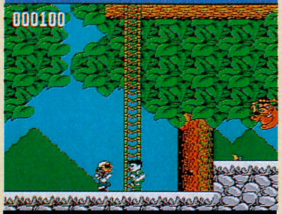
4　とにかく相手に近づいて、あとはひたすらボタン連打。簡単操作が一番のウリだね。ウォリアー、サベージなどのビッグネーム（日本ではそれほどでもないけど）を登場させても、キャラが小さいからアメリカンプロレスの豪快さは感じられない。むしろ大味なところだけが目立つね。

5　最近のプロレスゲームと比べると、操作がかなり簡単で、誰にでも気軽に楽しめると思う。操作を簡単にしてあるせいか、技の種類が少ない気がする。技が少ないと、試合が地味で単調なものになってくる。たとえ架空のレスラーでも、個性バリバリのやつがいたほうがいいな。

4　ふつうのプロレスゲーム。でも、技関係が地味な気がする。レスラー個人の特徴もあまりないしなあ。コツさえつかめばわりとラクに勝てるところなんか、個人的には好きだけど、グラフィック、サウンドともに少々さみしい感じがするんですが……。こじんまりとはまとまってる。

4　ひとむかし前ならこれでも十分熱狂できたのかもしれないけど、最近の巧みに構成されたプロレスゲームのなかでは、やはりちょっとかすんでみえるなあ。絵も音も、とにかく全体的に地味なんだよね。画面とコントローラーの上下左右が合ってないのも戸惑う。慣れないとつらい。

3月27日
HOOK



ファミコンカートリッジ
EPIC・ソニーレコード　5900円

今年の夏公開される、同名映画をもとにしたアクションゲーム。さらわれた子供たちを助けるため、大人になったピーターパンがネバーランドで再び冒険する。

6　ピーターは一応攻撃もできるけど、逃げ回っているほうが効率的。基本は逃げ回り型のアクションアドベンチャー。仕掛けに凝った楽しいものが多く、次はどんなのが飛び出すか、ワクワクする。動きが全体にゆっくり。お子様でも楽しめそう。なんとなく『グーニーズ』に似ているな。

6　グラフィックや効果音などのセンスが、いまひとつボクにはなじめない。でも、マップ画面の手を振っているピーターがなかなかかわいくてよい。じつは、そんな妙なところばかり気に入ってしまったんだよね。やられたあとにキャラを多少操作できたりするとこなんか笑っちゃう。

6　いろいろなステージで、アイテムを探して出口へ向かうわけね。ポーズをかけてAボタンを押すと、自分のまわりを一定範囲ぐるりと見渡せる。それを頼りにアイテムを探すのだ。全部見つけて、右上にEXITの文字が出たときはウレシイ。すごく単調だけど、つい遊んじゃうなあ。

4　とりあえず画面を見て、なにをやっていいのかがわかんないんだよね。操作も同じ。パッと跳びついてパッと遊べるゲームにしてくれればよかったのに……。それと、グラフィックがぐちゃぐちゃしてて、よくわからない。背景なのか。取れるのか取れないのか。ちょっと不親切。

3月27日
ハットトリックヒーロー



スーパーファミコンカートリッジ
タイトー　8000円

アーケードから移植された、斜め見下ろし型のサッカーゲーム。スピーディーな試合展開が特徴。8ヵ国のなかから1チームを選び、ほかの7ヵ国に勝てば優勝。

5　フォーメーションを組んだり、選手の能力を覚える必要もない。パス、ドリブル、シュートのボタン操作さえ覚えれば、そのままずぐにプレーを開始できる。単純明快なサッカーゲーム。最近の凝りまくったサッカーゲームをやりこんだ人には、ちょっと大味と感じるかもね。

5　プレーした感じが、実際にサッカーをしている感覚とは、だいぶ掛け離れているんだよね。とはいっても、それが悪いってわけじゃない。ひとつひとつの動作がキビキビしていて、気分がいいのだ。ま、それだけなんだけど。もう少し、テクニックが入り込む余地がほしいところ。

6　細かい動きをするためか、操作方法がめんどうくさい。それに慣れるほどやり込めたら、思いのままに選手を操れ楽しいはず。どーでもいいけど、プレーヤーセレクト時に出てくる選手たちが、どのチームもすごい顔しててコワイんですけど……。とてもスポーツ選手とは思えない。

6　状況把握がしやすい斜め上からの視点、オーソドックスなシステムなどとても親しみやすいんだけど、操作がチトややこしい。ちょっととっつきにくいな。やりたいことが自然とやれるほど上達すれば楽しいかも。グラフィックがこまごましてて地味なのは好みの別れるところだ。

3月27日
ラッシング・ビート



スーパーファミコンカートリッジ
ジャレコ　8700円

ふたり同時プレー可能の横スクロール型格闘アクションゲーム。覚醒剤密売組織を倒すため、ふたりの主人公が激しいストリートファイトを繰り広げる。

5　『ファイナルファイト』激似の格闘ゲーム。この手のゲームって最近増えてはいたけど……。技、キャラの性格設定など、洒落になんないくらい似てない!?　グラフィックのデキは、1ランク低いけど。ふたり同時参加プレーができるのはうれしい。邪魔プレー、対戦はけっこう燃える。

5　なにかに似てるような似ていないような……。少なくとも、オリジナリティーあふれるゲームでないと感じた。テキトーにボタンを連打していれば先に進めて、ステージ2くらいまではいけちゃう。あんまり難しいこと考えずに、あっけらかーんと遊べてしまうアクションゲームだ。

6　『ファイナルファイト』な格闘技ゲーム。でも、なんとなく全体的におおざっぱな感じがする。技にキレがないっていうか……。場所を変えながら、多彩なステージを見せてくれる演出はイカす。でも、そこに登場する敵キャラがちっとも多彩じゃないんだよね。どこも同じなんだもん。

4　『ファイナルファイト』風ストリートファイトもの。グラフィックなどのゲーム性とあまり関わりあいのない部分が変わっているだけで、ゲームデザイン自体はなんら変化がない。2万番煎じだ。これで完成度が高いのなら別にいいんだけど、動きがぎこちなくてプアーな感じだ。

3月27日
スーパーファミスタ



スーパーファミコンカートリッジ
ナムコ　7900円

絶大な人気を誇る野球ゲーム、『ファミスタ』のスーパーファミコン版。公式戦など従来のモードのほかに、紅白戦やドラフトが新しく加わっている。

7　基本的に同じ商品。グラフィックがよくなったり、音声合成で代打を告げてくれたり、球団数を倍に増やしたりしてるけど、操作した感じは一緒。マイナーチェンジの域を出ていない。ま、『ファミスタ』の場合、ファンが望んでいるのはソレなんだろうけど。ドラフトはいい企画だな。

6　操作感覚が『ワールドスタジアム』に似てる。グリップの位置が変えられたり、ファインプレーで斜めに跳ぶことができるようになったのがいいね。気になるのは、外野の肩の悪さ。浅いところからセカンドに返球するときにすら、3、4バウンドしてしまう。いくらなんでもねぇ……。

7　さすがはスーパーファミコン版、裏チームに紅白戦、ドラフトなどがあり、演出面での味付けは抜群ですな。プレー時もボタンの多いコントローラーを活かし、バットを持つ位置を変えられたり、バント専用のボタンもできた。ついに選手名も実名になり、ファンはさぞうれしかろう。

6　気になったのが、敵の守備のヘタクソさ。ファミコンの『ファミスタ』のほうが賢かったような気がするんだけど、それとデッドボールが多い。内角ギリギリこれすなわちデッドボール。ウッドボールではない。そんなわけでちょっと感触が違うなあ。ドラフトはおもろいですね。

スーパーファミコン　3月28日発売

まじかる★タルるートくん MAGIC ADVENTURE　バンダイ 8000円 バックアップカートリッジ

ファミコン版でも人気だった、同名まんがをもとにしたアクションゲーム。
主人公、タルるートのさまざまなアクションが魅力。サブゲームも楽しめる。

3月27日
らんま½ 町内激闘篇



スーパーファミコンカートリッジ
メサイヤ 8800円

人気同名アニメをもとにした、1対1の格闘アクションゲーム。おなじみのキャラクター8人が個性的で多彩な技を駆使して戦う。ふたり対戦プレーも可能。

『らんま』の人気キャラを使って、『ストⅡ』やっちゃいましょーよ。そんな軽いコンセプトで作ったんじゃないかな。この手のイージーな企画って、失敗するのが多いんだけど、この『らんま』、見事にハマッたみたい。コミカルな必殺技も楽しいし。先入観は捨てよう。けっこういけるぞ。

グラフィックがきれいで、操作性もなかなかよく、遊べるゲーム。もとのまんがを知らないボクにとっては、キャラクターの個性についていけないところがある。単に対戦ものの格闘技と考えれば、それも解消される。血管が切れそうなほど強い対戦相手に燃えている自分がコワイ。

動きにバリエーションがあり、プレーしていておもしろい。でも、相手はバキバキに飛び道具を使えるのに、自分は使えない。ちょっとズルイと思う。イージーモードは簡単すぎるし、ノーマルモードだと相手が強すぎる。もうひと段階この中間があってもよかったなあと思う(個人的)。

『ストリートファイターⅡ』、と言ってはミもフタもないのだけど、そうなんだからしゃーない。『ストⅡ』ほど技などの設定は細かくないようで、感触がヤケに軽い。いずれにしてもこの手のゲームは操作を憶えないとラチあかないので、そこそこ腕に自信がある人向け、かな。

3月27日
SMASH T.V.



スーパーファミコンカートリッジ
アスキー 7800円

未来のテレビ番組という設定のトップビュー型アクションゲーム。主人公は多額の賞金のため、命を賭けた殺人ゲームに出場する。ふたり同時プレーもできる。

ゴチャゴチャ出てくる小さい敵キャラを、ただひたすら撃つだけ。単純明快なアクションゲーム。ただし演出がなかなか。敵がドバッと血を吹いて倒れたり、グロ関係のボスキャラが首をふっとばして爆発したり。アメリカンバイオレンスな仕掛けが、心臓を直撃するんだよなぁ。

これ、いいわ。とにかく弾を撃ちまくって、とにかく敵を倒しまくる。アイテムが出たら取りまくる。物欲にかられてやられた自分に腹を立てながら、それでもアイテムを取りまくる。ひとりで遊ぶとちょっとキツイけど、ふたりでならけっこう先まで進める。斬新な操作法も○。

いかにも外人さんが考えそうなこのノリ、この操作方法!! ハチャメチャで最高によいのだ。限られた空間にワラワラと現われ、執ようにプレーヤーを追い回すヤツらをバキバキ撃ち、最後はスーパーハードにカタイボスを倒す。その繰り返しだけど、親指に力の入るゲームだぜぃ。

低俗テレビ番組をシニカルに表現した、けっこーヘンなセンスの業務用機の移植。敵がワサワサ沸いて出てくるさまは『ガントレット』をホーフツとさせる。単調だけど、気がつくと指が痛くなるほど熱くなってる私だ。逆に、このセンスに共鳴できないとサノバビッチなゲームね。

3月27日
スーパーヴァリス ～赤き月の乙女～



スーパーファミコンカートリッジ
レーザーソフト・日本テレネット 8500円

PCエンジンで好評を博した、『ヴァリスⅣ』を基本にしたアクションゲーム。プレーヤーキャラクターがひとりになるなど、多少変更が加えられている。

幕間に入るデモが、異常によいデキ。いま美少女CGを描かせたら世界中探しても日本テレネットの右に出るものはいないかもしれない。でも……ゲームは普通なんだよね。攻撃パターン、パワーアップのシステム、敵キャラ。どっかでみたフィーチャーだなぁ。んー、このギャップ。

ひとつのステージが長いわりに、背景や敵の攻撃パターンなど、単調で飽きやすい感じ。操作性その他にはあまり問題がないだけに、おしいなぁ。色使いもきれいだしね。それに、ボスとの対決が始まるときの演出がかっこよいのも気に入った。次回は飽きさせない工夫を!

いつもの『ヴァリス』だね。べつにどーってことなくて、どのへんが"スーパー"なのかよくわかんない。もしかして、スーパーファミコン版だからなのかな? スーパーファミコンユーザーの『ヴァリス』ファンは買いましょう。でも、あまりに変化がなく、私には魅力に欠ける作品だなあ。

フツーのアクションゲーム。こう、同じデザインのゲームをつぎからつぎへと出されても飽きちゃうんですけど。ファンだってええ加減「トホホ」となると思うのだけど、余計なお世話でしょうか。どこを切っても『ヴァリス』。凶悪で単調なマップ構成、敵キャラも健在だ。トホホ。

3月27日
トップレーサー



スーパーファミコンカートリッジ
ケムコ 7800円[込]

世界の8つの地域、全32コースを舞台にした、3Dタイプのロードレースゲーム。ゲームレベルやギヤなど細かい設定が可能。ふたり対戦プレーも楽しめる。

風光明媚な世界各国のコースをドライブ感覚で走りながら順位を競う。そう、『アウトラン』しながらレースしてる感じかな。そういえば、ドライブの感覚も似てるぞ。『F-ZERO』ほどじゃないけど、スピード感もなかなか。敵車の種類がたくさんあったら、もっと楽しかったんだけど。

意外と楽に勝ち進めるので、気分がいいんだよね。スピード感があるのもよいよい。ピットの看板がちょっとばかし見にくい気はするけど、場所さえ覚えてしまえばなんてことはない。ま、わりとありきたりなレースゲームではあるんだけど、楽しめればそれでいいやって感じかな。

デコボコ道でクルマがはねまくり、本気で脳の奥がゲロゲロになった。ノリは『F-ZERO』に近いんじゃないかな。トップビューで、敵車とバトルしながらタイムを競う。ニトロもあるし。けっこう熱くなり、つぎつぎとチャレンジしちゃうのだ。でも、目が非常に疲れるのもホントだ。

従来の手法を使ったレースゲームとしては完成度が高い。激しいアップダウンも見ものだけど、激しすぎてレースというゲーム性を損ねちゃうこともあるのは残念だ。コースが単調で1レースが早く終わり、テンポがいいので私は好きだが、テクニック重視の人は不満が残るかも。

3月27日
バトルグランプリ



スーパーファミコンカートリッジ
ナグザット 8500円

3段階の難易度が選べる、トップビューのF1カーレース。チャンピオン、サバイバルなど、ぜんぶで4つのモードが楽しめる。ふたり対戦プレーも可能。

『ファミリーサーキット』型レースゲーム。対戦プレーに対応するため、画面を2分割。そのためプレーヤーの視野がせまくなった。コレが、想像以上に操作を困難なものにしている。せめてコースの左右両端はみえるくらいにしてほしかった。もちろん対戦は盛り上がるんだけどね。

かなり微妙なセッティングまで可能なレースゲーム。だけどボクには、走っていてその微妙さが感じ取れないんだよね、残念なことに……。また、自分のクルマのまわりが画面の半分しか見えないのが気になった。一寸先も見えない暗闇で走っている気分。心臓によくないね。

私には、たて2分割の画面は狭いよー。腕が悪いからなんだけど、何がなんだかわからないうちに、あっちへはみ出しこっちでスピンして……の繰り返し。「う～、もっと広い視野で走れればいいのに～」と思うんですが、それはヘタなヤツのたわごとにすぎないんでしょうね。ちぇ。

『ファミリーサーキット』スタイルのレースゲーム。ふたり同時プレーができるのは嬉しいけど、ひとりで遊ぶときもたてに2分割された画面でってのは解せん。とにかく見えるコースの範囲が狭くて話にならんのだ。コースを憶えろと言われればそれまでだが、それにしたってねえ……。

3月27日
カードマスター リムサリアの封印



スーパーファミコンバックアップカートリッジ
HAL研究所 8900円[込]

全5章からなる、3Dタイプの RPG。伝説のカードマスターである主人公が、壮大な冒険を繰り広げる。キャラクターがカード風に表示される戦闘が特徴。

6 『ウィザードリィ』タイプの迷宮探索RPG。ウリのモンスター召還は、結局は戦闘員の交替、魔法の代替品の域を超えていない。むしろストーリー部分を重視した3DRPGと割り切って遊んだほうが楽しめるのでは。グラフィックがアニメ絵。このへん、好みのわかれるところだろうな。

6 ゲームシステム自体は、さほど目新しくもない、オーソドックスなもの。3DタイプのRPGだが、オートマッピング機能が付いているので、3Dものが苦手な人にも、わりと遊びやすいだろう。ストーリーも凝っているね。ただ、マップがだだっぴろい気がする。もう少し……。

5 セーブが宿屋でしかできず、ひとりでもやられると、一瞬にしてタイトル画面へ。これには大ショック。カード人間たちのドラマチックな物語も気にはなるが、最初のダンジョンからこう広くちゃアンタ、やる気もなくなっちゃうよ。MPがすぐなくなって体力回復もできないし。

6 3DのRPG。カードという要素が入っているけど、プレーしてみた範囲内ではさほど重要なフィーチャーではなかった。アイテムと同質。気になったのが、視点の切り替えの遅さと、ちとわずらわしい操作。エンカウントも厳しいような気がする。際だった欠点はないんだけど……。

3月27日
S・T・G



スーパーファミコンカートリッジ
アテナ 8900円

アーケードから移植された、たてスクロールシューティングゲーム。全部で15種類の特殊武器を駆使して闘いぬく。ふたり同時プレーには合体攻撃が可能。

6 ステージの最初に、15あるアイテムからひとつを選択できる。パワーアップシステムの違うシューティングをいくつも遊べる感じ。でも、アイテム自体はどっかで見たような効果のものばかり。新鮮さに欠ける気もする。「ひと粒で2度おいしい」と感じるか、「寄せ集め」と感じるか!?

4 特殊ウェポンがガンガン使えるので爽快。半面、進んでも進んでもかわりばえのしない背景やBGMに、ウンザリしたりもする。出現する敵の種類も少ない気がして、プレーしていて飽きてくる。せっかくきれいなグラフィックなのに、もったいないなぁ。パート2に期待したい。

7 ありきたりだけど、選ぶウェポンで形勢が左右されるシューティング。ヘボいウェポンを選ぶとヘナヘナ(本当)。めんどうでもステージ構成とウェポンの威力は確認すべし。難易度も選べ、残機数も変えられる。ふたり同時プレーなら合体もできる。いろいろ盛りだくさんでいいやね。

4 同名業務用ゲームの移植。面ごとにサブウェポンを選ぶのだが、ここで使えないヤツを選んだりすると泣けてくる。知らないと気持ちよく遊べないのね。全体的にメリハリに欠け、漫然と撃って避ける動作を繰り返し行なっているだけ。ボスもデカイだけで、迫力はないなあ。

3月27日
BABEL



PCエンジンスーパーCD-ROM
レーザーソフト・日本テレネット 6980円

さまざまな時代を組み合わせたような異世界が舞台のコマンド選択式RPG。経験値を廃し、イベントをクリアーすることによって成長するシステムが特徴。

7 ストーリー強制展開型RPG。多用されているアニメのデキはなかなかのもの。イベント数がかなり多く、ストーリー展開が早いのはうれしい。戦闘時のデータロードさえ我慢すれば、けっこう楽しめるぞ。鳥肌ものの臭いセリフ(「ハクイねーちゃん」だって!!)も慣れれば逆に快感に。

5 ゲームのシステムはとてもオーソドックスで、とてもとっつきやすい。が、BGM関係に難あり。メッセージの途中にBGMが度々途切れて、それまでの雰囲気がぶち壊しになることがシバシバあるのだ。これからのゲームは、もっと演出や雰囲気づくりに力を入れてほしいものだ。

5 ややこしい舞台設定に、ちょっぴり閉口しちゃう人もいるかも。とにかく町がやたらに広く、情報がわんさかあふれる。でも、ストーリーは1本道で進んでいくわけで……。どうも流れるようにストーリーを展開できていない気がするなあ。戦闘の読み込みは気分を盛り下げるし。

5 RPGっぽいゲーム。ポコポコとテンポよく進むストーリーやお決まりのビジュアルデモはいいんだけど、合間に挿入される戦闘シーンがちょっとうざったい。せっかく盛り上がった雰囲気が台無しになっちゃうぐらい興ざめ、ワンパターンなのだ。無粋なディスクアクセスも困る。

3月27日
川のぬし釣り 自然派



PCエンジンCD-ROM
パック・イン・ビデオ 6900円

ファミコンで人気が高かった、釣りRPGの移植版。主人公は川のぬしと呼ばれる伝説の魚を釣り上げるために、釣りの腕を磨いていく。魚図鑑もある。

6 我が道を突き進む釣りRPG。内容はファミコン同様。CD-ROMっつーことで、SEに渓流のせせらぎや小鳥のさえずりが生音で録音されている。環境ソフトとしてつけっぱなしにしておくのもいいかも。これから釣りを志そうとおもっていたボクには、図鑑モードはうれしかったぞ。

8 基本的にファミコン版と変わらず。釣りのシーンに流れる川のせせらぎや鳥のさえずりが、気分を盛り上げてくれるんだよね。また、動物たちにやられたとき、お金は減らないし、釣った魚もそのままだってのがよい。やる気が起こる。ただ、マップが妙に広いのが気になるなぁ。

7 小川のせせらぎ、鳥たちのさえずり……。これがすごくいいの。一種の環境ソフトにもなるんじゃないかと思うぐらい、本当に心が和らぐ。ゲーム自体はファミコン版と変化なく、ファニーな内容。今回のにはお魚図鑑がついていて、「利用　まずい」とか書いてあって笑っちゃうゾ。

5 笑いながらもマジメに遊んじゃう、妙な魅力を持ったソフト。タイトルからしてファニー。中身もファニー。ふくろうにやられる主人公が川のぬしを釣っちゃうんだもんなあ。釣りとRPG部分の見事なミスマッチがとても笑える。内容的にはファミコン版と一緒だ。

3月27日
QUIZまるごとTHEワールド2 タイムマシンにお願い！



PCエンジンCD-ROM
アトラス 6800円

未来を舞台にしたクイズゲーム。難問奇問に答えて、歪められた歴史を修正していく。ほかに、3Dダンジョンを舞台にしたメガテンクイズなどが楽しめる。

7 クイズ、迷路と、いろいろ趣向はこらしているけど、基本はみんな同じ。それはそれでおもしろいんだけど。時代が妙に変わるのなんか、けっこう笑えるし。メガテンクイズの迷路のグラフィック、ちょっと手抜きじゃない!? 直進時に絵がかわんないと、何歩進んだかわかんないよ。

6 ステージクリアー方式の〝タイムマシンにおねがい〟がけっこう燃える。出題される問題のジャンルがランダムなため、頭の切り替えがたいへんなんだけど、それがまた燃える要因でもある。3Dダンジョンクイズの〝メガテンクイズ〟は、なんか無理やりな感じがするなぁ。

6 画面を切り替えるときの演出がイカスっす(はじめはバクったのかと思ったが)。クイズの難易度もほどほどだし、女の子が問題を読んでくれるのもよい。時間切れになったときの歴史のねじれが、わりとヘンでおかしい。それ見たさにわざと負けてみたりした。まずまずのデキだね。

5 クレーンゲームや簡単なシューティングゲームが入ってておトクな感じだけど、脈絡なさすぎて面食らう。『アインシュタイン』的なビジュアルも好き嫌いが別れそう。クイズは2回同じモードでやったら同じ問題が出ちゃってちょっとトホホ。たまたまかもしれないけどね。

3月27日

プラズマ・ボール



ファミコンカートリッジ
ジャレコ　6300円

神々の世界を舞台にしたドッジボールのような球技ゲーム。6人の神のなかからひとりを選び、1対1で試合する。対戦、クエストなど、3つのモードがある。

5
『エアホッケー』をドッジボールっぽくアレンジしたもの。球を奪って相手にぶつけるだけの単純なルールなんだけど、勝つための戦略がなかなかみつからない。しかもコンピューターがやたら強い。慣れるまでがけっこうタイヘンだった。対戦モードはそれなりにおもしろいけどね。

6
ひとりで遊ぶと、コンピューターが強くてストレスがたまる。対戦プレーでは、けっこう熱くなってしまうんだよね。基本的にはドッジボールみたいな単純なルールだから、のめりこみやすいゲームなのだ。プレーヤーの使うキャラの種類もいろいろあって、なかなか楽しめる。

7
プラズマボールを使って、3つの競技(?)が楽しめます。でも、ひとりで遊んでも、ちっともおもしろくない。やはりこのテのタイプは対戦でしょう。対戦ならかなり盛り上がることまちがいなし!!　このゲームに関しては、対戦で遊ぶってことを基本に考えての点数ってことで……。

5
エアホッケーをビデオゲームなりのアレンジで移植したゲーム。キチッとした作りがいい感じ。ただ、ボールの動きが目まぐるしすぎて、なにやってんだかわかんないんだよね。俺はコンピューターに翻弄されているんだと思っちゃう。それを乗り越えればそれなりに楽しめるかも。

3月27日

シャドー・オブ・ザ・ビースト 魔性の掟



PCエンジンスーパーCD-ROM
ビクター音楽産業　7200円

アミガというパソコンから移植された横スクロールのアクションゲーム。CD-ROMならではの美しいビジュアルシーンと臨場感あふれる音楽が特徴。

6
ゲーム内容は他機種のバージョンと同じ。でも、グラフィックがハイパーかっこいい。もともとグラフィック命のゲームだけに、こりゃ魅力。＋2点。でも、データロードの待ち時間が異常に長い。オープニング画面の待ち時間が30秒。洞窟の出入りで20秒待ち。興ざめ。－2点。

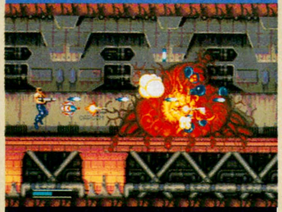
5
敵の出現パターンやマップなど、とにかくなんでも覚えて進む覚えゲーム。CD-ROMのアクセスに時間がかかりすぎるのが難だな。ゲームの途中に出るアニメによるデモシーンを見るために、けっこう待たされたりする。キャンセルもできるが、読み込む時間はいっしょだ。うーむ。

4
オドロオドロしいデモは雰囲気があっていいね。でも、それが終わればただやけくそに難しいだけのゲームがはじまるのだ。いくら残りHPを変えられたり、コンティニューができても、こうまで難しくちゃあ、ちょっと話にならないっスよ。マジで。ディスクアクセスが長いのも×。

3
シグノシスのゲームですごいのは、おもにデモ。デモとそれを表現するための新しい技術だけで売物(『フラクタルエンジン』)になっちゃうぐらいだから、そのすごさは推して知るべし、だ。で、ゲームは難しいというか凶悪すぎて手におえない。ながーいディスクアクセスもトホホ。

3月27日

フォゴットンワールド



PCエンジンスーパーCD-ROM
NECアベニュー　7980円

アーケードから移植の、たて横スクロールのシューティングゲーム。敵を倒して集めた金で、より強力な武器を購入して戦う。専用のアベニューパッドが同梱。

6
いまとなってはオーソドックスな、横スクロール型お買い物シューティング。あの独特のハードなグラフィックのノリは健在。やたらせわしないとこも健在だ。3ボタン専用パッドのボタンは、マニアの方々にはうれしいんだろうけど、使いこなせないボクには、ふたつでも十分に思えた。

7
なつかしいシューティングゲーム。ゲームセンターではあまり遊ばなかったけど、PC版ならやってもいいかな？ と思った。だって、難しいゲームだから何回も遊ばないとクリアーできそうにないからね。ゲームセンターじゃ、ガンガンにお金がかかっちゃうけど、これなら大丈V。

6
附属のパッドでプレーすれば、それなりに爽快なプレーが楽しめそう。逆にいっちゃえば、ふつうのコントローラーじゃちょっとキツイかなってこと。難易度選択もあるし、私は好きだな。でも、イージーモードじゃエンディングを見られないなんて、なんかイジワルナリ。ちぇっ。

5
業務用からの移植。なかなかがんばってるなーと感心したんだけど、操作系がちょっと、ね。オリジナルの特異なコントローラーをパッドで代用するのはやはりムリがあるんじゃないかと。もちろんそれなりに楽しむことはできるんだけど、ジレンマが残るのはたしか。残念無念。

3月27日

ピットファイター



メガドライブカートリッジ
テンゲン　7800円

アーケード版の移植。3人の主人公からひとりを選んで戦う格闘アクションゲーム。取り込み画像のリアルなキャラクターが魅力。ふたり同時プレーも可能。

7
ビジュアルのインパクトがすべてのゲームだね。『ファイプロ』みたいに駆け引きや計算は必要ない。ひたすらボタン連打で勝負がついてしまう。ゲームとしては大味な印象はぬぐえないけど、このリアルな映像に免じて、そのへんは許してしまおう。直訳風なヘンな日本語は笑えるな。

7
ゲーム自体が、目の前の敵を倒す！ という単純なものなので、いつの間にか熱中してしまう。テキトーにボタンを押しているだけで、いろんな技をかけてくれるし、最初の4ステージくらいはそれで勝てちゃう。ステージクリアー後に表示されるメッセージが、なかなかイカスぞ。

7
技の種類も多彩な上、落ちているアイテムも利用できたりして、なかなか爽快。でも、大技がバキバキでるというタイプではなく、細かい技を重ねて使っていくというタイプ。そのへんは好みかな。私はキャラクターにあまり魅力を感じられなかった。〝残虐行為手当〟には笑ったな。

5
「残虐行為手当」、「タフすぎてソンはない」など、ゲーム史上に残る名台詞を送り出した業務用ゲームの移植。オール取り込み画像の比類なきタフガイが残虐行為を行なうのだが、業務用ほどの迫力はない。小さいんだ、キャラが。トータルのデキはいいんだけど、やっぱりムリが……。

4月上旬

アイルロード



メガドライブCD-ROM
ウルフチーム　7800円

高さの概念を取り入れた3DタイプのRPG。実写取り込みのビジュアルシーンや、キャラクターを自由に動かして室内を探索できるルームモードが特徴。

5
会話シーンでは、アイコン選択型アドベンチャー方式（海外のパソコンゲームでよく使ってるヤツ）を採用。そのヘン目新しいけど、どこの部屋も同じレイアウトだと手間がかかるばっか。ダンジョン内のグラフィックもアニメシーンとの落差が激しい。でっかいドアにはビックリ。

3
グラフィックがしょぼいんだよね。同じような風景がつづいて、地形そのものにもあまり特徴がない。建物のなかにあるいくつかの部屋も、どこも同じような造りで、しかもなにもないケースが多い。これではたとえゲームシステムがおもしろくても、先に進む気が失せてしまうなぁ。

4
扉の3分の1くらいしか身長がない主人公。かっこ悪いね。それから長～い戦闘。これにもうんざり。ルームモードもめんどうなだけ。オートにすると敵が主人公のまえにキチンと並んで攻撃してくる。ヘン。残念だけど、新しいアイディアのようなものがまるで活きてないみたい。

3
人との会話がちょっと変わってるんだけど、必然性がないんじゃないかなあ。面倒くさいしね。滑らかに(?)視点が変わるダンジョンは『シャイダク』風だけど、すごく雑。冒頭の実写撮り込みアニメーションは楽しいけど手描きのドット絵との調和が……。なんかチグハグなんだよなあ。

3月27日
ターボアウトラン



メガドライブカートリッジ
セガ　6000円

アーケード版から移植の3Dタイプのカーレースゲーム。赤いスポーツカー、テスタロッサを駆り、NYからロサンゼルスまでアメリカ横断するのが目的。

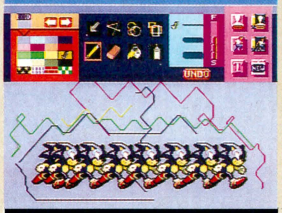
5 走ればそれなりの爽快感はあるんだけど……。チープな『アウトラン』。それが正直な感想。グラフィック、操作性、スピード感、どれもオリジナルから1ランクダウンな感じがする。個人的に大好きなゲームだけに、無意識に高い水準を期待してるのかもしれないけど……もう少し。

5 ターボを、エンジンがオーバーヒートするまで使うことができるので、さっそうとトバせるかとかと思いきや、きついカーブが多くて、ほとんど使えないんだよね。ちょっと残念。敵(?)のクルマにぶつかってもクラッシュしないところなんかは、豪快で気に入っているんだけど。

6 ゲームセンターでこのゲームを遊んだことはないけど、ちょっと遊んでみようかという気になった。上下にバウンバウン跳ねるところなんか、かなりすごそう。ターボでバヒューンととばすのもキモチよい。うーん、これでコンティニューがあればなあ。先の面も見られたのに。

4 ターボ機能をつけ、レース性を前面に押し出した『アウトラン』っぽいゲーム。風景を眺めつつドライブするという、『アウトラン』の楽しみかたはこのゲームには通用しない。そこがジレンマというか、だったら『アウトラン』である必要はないだろー、と思う。作りも大雑把。

3月27日
ART ALIVE



メガドライブカートリッジ
セガ　3800円

簡単なアニメーションも楽しめるグラフィックツール。絵を描くのが不得意なひとでも楽しめるように、たくさんのスタンプや下絵が用意されている。

6 アニメーションパターンまで自分で作れてしまえるのには驚いた。本格的なCGツール。ゲームじゃないよ。フィーチャーをぎっしり詰め込んでいるので、けっこう本気でCG描きたい人にはいいかも。マイファーストソニー感覚でお子様に遊ばせるには、ちょっと高度すぎるかな。

6 ソニックやトージャムなどのキャラクターのアニメーションが楽しめるお絵描きソフト。細かいドットまで描けないので、あまり精密なグラフィックは期待できない。いたずら描き程度にしかならず、ちょっと残念だな。あー、どうしてもドット単位で絵が描ける『2』がほしい。

6 狙いはすごくよくわかるし、がんばっていろいろやってます。でも、やっぱりコントローラーで絵を描くのはキビシイわよね。ソニックたちがアニメーションするのは楽しいけど、ひと通り動かしたあと、「そいで？」って気持ちにもなっちゃうのだ。色数が乏しいのもさみしいなあ。

3 マイファーストソニーのグラフィックコンピューター的ソフト。機能的にはかなり貧弱で、まっとうな絵を描くには相当の労力が必要とされる。もっとも、幼児ちゃんにおままごとのお絵描きをさせる程度なら、これで十分。そういう使いかた以外の目的には、役不足だよ。

3月27日
ストームロード



メガドライブカートリッジ
マイクロワールド　6800円

アメリカのゲーム雑誌などで高い評価を得た、パズル要素の強いアクションゲーム。日が落ちるまえに、ステージ内の妖精をすべて助けるとクリアーとなる。

5 パターン記憶型アクションパズルゲーム。各種トラップに対応するアイテムを運び、妖精を助ければクリアーね。ただし、両者の関係性を認識するのがかなり難しい。結局、あらゆるパターンを試すしかない。気の短い人には向かないぞ。不気味さで統一されたグラフィックは◎。

7 『ドラゴンズ・レア』なゲーム。軽快に進んでいく『マリオ』タイプと違って、少しずつ、確実に、謎を解きながら、最良の方法で、ちまちま進んでいくタイプのゲームってわけ。場合によっては、遊んでいて非常に不快な気分になってしまうこともあるだろうが、そこがまたいいところだ。

4 こんなのぜったい避けられないと思われる敵の動きや、落下物などに、いちいち腹が立ちます。主人公がヘナチョコに弱くて、ダメージ性なのにも関わらず、私にはちっとも楽しめませんでした。これはプレーヤーを選ぶゲームだね。このテのゲーム、好きな人はすごく好きだもんな。

5 わらしべ長者のように、アイテムをとっ替えひっ替えし、それを使いながら進む。頭で考えさせる部分が多いが、コントローラーさばきも肝要だったりしてなかなか強者ちゃんだ。絵が綺麗、音も控え目でよい感じ。ただ、ヒットチェックがちょっとヘン。地味なのは好きだけど。

4月下旬
スライムワールド



メガドライブカートリッジ
マイクロワールド　6800円

リンクスで発売され、好評を博したアクションゲーム。スライムまみれの洞窟を探険し、宝石を集め、脱出するのが目的。ふたり協力プレーも楽しめる。

7 映画『エイリアン』ノリの切迫した設定なのに、それほど緊迫感がない。無限にその場からコンティニューができるからか、それともポップなBGMのせいだからか。ま、パズルと思えばそれなりに楽しめるからいいんだけど、『スペランカー』が好きだった人なら、けっこう楽しめるな。

8 まさしくスライムの世界。敵をやっつけると、飛び散るスライムのカス(?)。アイテムを使う場所を考えて、慎重に進む。いっぷう変ったアクションゲームだ。いい線いってるとは思うんだけど、唯一気になることがある。面クリ時に表示されるメッセージが英語なこと。読めん。

7 ただひたすらアイテムを集めて、出口を目指す。それだけのことなんだけど、けっこう夢中になる。各面をクリアーしても、角がりのお兄さんが英語でほめてくれるだけ。「あ、そう」って感じなんだけど、なんか遊んじゃう。入手したアイテムを使いながら進むのが楽しいのかなあ。

8 さすがに8人同時プレーはできないが、このゲーム本来のおもしろさはしっかり移植されている。不気味ながらもコミカル。馬鹿馬鹿しいながらも、ヘタなヤツは生き残れないシビアさを兼ね備えた通好みなゲーム。操作性は悪いが、それがこのゲームなのだと割り切ると気がラク。

3月27日
サンダープロレスリング列伝



メガドライブカートリッジ
ヒューマン　7400円

大人気のヒューマンのプロレスゲームのメガドライブ版。12人の登場レスラーを自由に組み合わせ、対戦や勝ち抜きなど、4つの試合モードが楽しめる。

5 スーパーファミコン版とくらべると、グラフィック面で格段に落ちてるね。選手がリングから下に落ちたときなんか、まるで見えない板の上でバウンドしたみたいに見える。こりゃヒドイ。バリエーションの変わった選手、技が見たいならまだしも……。ちょっと残念な移植だなあ。

3 とても『スーパーファイヤープロレスリング』を作った会社とは思えない出来栄え。効果音が、ひと昔まえに聞いていたようなしょぼいものなのが、なによりも嫌。手ごたえがない、ふわっとした操作感も気になる。『スーパーファイヤー』を持っていたら、なおさら必要ないソフト。

5 『ファイヤープロレスリング』のメガドライブ版ってところでしょうか。でも、みんなの話では、『ファイプロ』より技のキレ、レスラーの動きなんかがヘボイってことらしいけど。コンピューター相手にプレーしても、腹が立つだけでちっともおもしろくない。やっぱり対戦プレーだね。

5 ヒューマン一連のプロレスゲームとほとんど同じ。ほかの同系列ソフトが好きな人なら、きっと楽しめるのでは？　地味な画面は決して見栄えがいいとは言えないし、音も同様。だけど、やり込んだだけおもしろさがにじみ出てくるんだよね。玄人ちゃん好みのソフトだと思う。

3月27日
シャドー・オブ・ザ・ビースト 魔性の掟



メガドライブカートリッジ
ビクター音楽産業 8800円

幻想的で、おどろおどろしいグラフィックが特徴のアクションゲーム。野獣の化身ビーストにさらわれ、醜い怪物に変身させられた主人公が復讐の旅に出る。

古典的なサイドビューのアクションアドベンチャー。ただしビジュアルが、ちょっとスゴイ。トータルにグラフィックは美しいんだけど、それより注目は敵キャラのデザイン。脳ミソがひっくりかえりそうなキテレツなやつらが続出。イッテル感じ。その手のマニアは要チェックね。

完全な覚えゲー。とにかく敵の出現パターンややらなければいけないことを覚えて、それを実行する。キャラクターのセンスは、ボク好みではないけど、ゲームの雰囲気に合っていていいんじゃないかな。もう少し、普通の人がとっつきやすいゲームにしたほうがよかった気もする。

なにかしらおもしろそうなムードを漂わせるゲームなんだけど、いかんせん難しすぎ。体力回復のアイテムを持てるとか、そーゆー魔法が使えるとかしないと、先へ進むのは非常に困難だと思う。コンティニューもないから、いつも同じような場所でゲームオーバーになってしまうのだ。

デモなし。残ったのは、激しくモーレツに難しいゲームのみ。ここまで難しくする必要があるのかと思うほど難しい。もはやゲームではなく、これは試練だとかボヤきたくなるほど。ゲーム全編を貫く妙な雰囲気、音楽は好きだけど、難易度がねえ。オリジナルもそうなんだけどさ。

3月27日
ちびまる子ちゃん3 めざせ!ゲーム大賞の巻



ゲームボーイカートリッジ
タカラ 3800円[込]

まんがやテレビでおなじみのちびまる子ちゃんが大活躍。ひとつのストーリー中に、11種類のサブゲームが織り込まれている。サブゲームだけでも遊べるぞ。

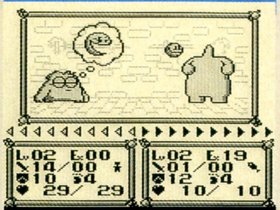
ミニゲームを電子コミックスでつないだ感じ。ゲームは単純なものばかりだけど、暇つぶしにはちょうどいいくらい。コミックスもいい味だしてるぞ。気になったのは、キャラの性格設定が原作に忠実でないこと。アニメのファンが買うんだから、もう少し気を使っても……!?

特訓モードで遊ぶひとつひとつのミニゲームが楽しいぞ。簡単でかつ、スリルがある。ゲームウォッチ感覚のゲームだ。ストーリーシーンに出てくる絵がイマイチだった。前置きが長すぎる。ゲーム大会が始まるまえにいやになっちゃうんだよね。メッセージなどとばせたらいいな。

設定があまりにも強引すぎて、ちょっとビックリ。ミニゲームはどれもこれも、簡単だから楽しいっていうタイプのものばかり。これだけ入っていればいいよね。でも、ゲームとゲームの間のストーリーシーンが意味もなく長くてうんざり。特訓モードで遊んだほうが楽しい!?

いろんなゲームが入っていてお買い得な感じだけど、サブゲームとサブゲームとをつなぐ会話シーン(?)が長すぎて間延びしてる。メッセージの早送り機能がないのは痛い。サブゲーム自体は、単純だからおもしろいといった内容のもの。ヒマ潰しに遊べればよかったんだけど……。

3月27日
リトルマスター2 ～電光の騎士～



ゲームボーイバックアップカートリッジ
徳間コミュニケーションズ 4800円[込]

手軽に楽しめるシミュレーションRPGの続編。仲間の合体やさまざまな仕掛けなど、前作で好評だったシステムはそのままに、より深いストーリーが展開。

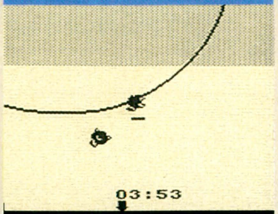
『ファイアーエムブレム』ライクなシミュレーションRPG。にわとり、うさぎなど、キャラクターにはファンシーなノリのものが多い。難易度も低い。対象年齢は低めに設定されているみたい。でも、作りはしっかりしてるので、大人でも十分楽しめる。ボクはけっこう楽しめた。

ひとことでいうなら、『ファイアーエムブレム』系のゲーム。なかなか見やすい画面構成で、キャラクターもファンシーなやつが多いので、とっつきやすい。ただ、ユニットを移動させるとき、一度カーソルを合わせるとキャンセルができないところが嫌だな。『3』を出すときこそ！

『ファイアーエムブレム』タイプのシミュレーションゲーム。このテのゲームって、けっこう楽しくていつしかハマッてしまってるんだよね。モチロンこれもそう。使えるキャラは弱っちいってのも定石どおりだけドネ。ゲームボーイで手軽に遊べる点、けっこう評価しちゃいます。

前作同様、システムは『ファイアーエムブレム』プラスアルファ。前作をやった人向けの、アドバンスドシナリオ集的なソフトではないかな。もっともアドバンスドとはいえ、難易度的にもちゃんとバランスが取れているし、さほどイライラすることはない。手軽に遊べてグーだ。

3月27日
プロサッカー



ゲームボーイカートリッジ
イマジニア 3800円[込]

パソコン版から移植された、トップビュータイプのサッカーゲーム。コンピューターの強さやグラウンドの環境など、いろいろな要素を自由に設定できる。

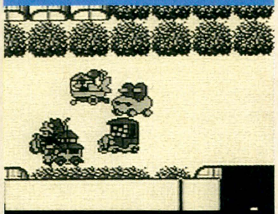
ボールの動きはスピーディーでいいんだけど。その動きに合わせて操作するのが難しい。なにしろ見にくいゲームボーイの液晶画面、一度ボールがすっとぶと選手、ゴールの位置関係がつかめなくなっちゃう。慣れればけっこう遊べるのかもしれないけど……そのまえに目が疲れた。

画面に対してフィールドが大きすぎる。ボールを持っている選手以外の選手がどこにいるのかわからないので、パスができず困る。とにかくひとりでドリブルしていって、シュートするしかなくなってしまうのだ。画面のどこかにレーダーみたいなものがあってもよかったのでは？

真上から見下ろしてる画面だから、それだけでプレーしにくい。それに加えて、こんなにまでもだだっ広いグラウンドじゃあ、ちょっと困ってしまう。自分の仲間がどこにいるのかさっぱりわからないんだもの。あとさ、ボールのキープ力も悪くない!? 方向変換できないんだもん。

同名パソコンゲームの移植。ちゃんと放物線を描いて跳ぶボールやその影の動きなど、けっこうキャラクターの動きがリアルで気持ちいい。ちゃんとドリブルするし、たまにミスするのもそれっぽくていいなあ。ただ、やっぱりグラフィックがしょぼいんだよね。残念。

3月27日
チキチキマシン猛レース



ゲームボーイバックアップカートリッジ
アトラス 3900円[込]

なつかしの同名テレビアニメをもとにした、横スクロールのカーレースゲーム。10台のチキチキマシンから1台を選び、敵を妨害しながらゴールを目指す。

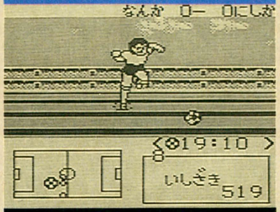
基本操作は✚ボタン入力のみ。あとは取ったアイテムを状況に応じて使い分けるだけ。この単純すぎる操作は、ゲームをやりこんだ人には物足りないのでは。レース中、いかにもチキチキなイベントシーンが挿入される。キャラに思い入れのある人なら、それなりに楽しめるとは思う。

ファミコン版がアクションゲームだったので、ゲームボーイ版がレースゲームになるというので、期待していたんだよね。ところがどっこい、レースはレースなんだけど、クルマがカクカク動くし、展開が遅いし、わけもわからずやられるし……。自分の目を疑ってしまった。

ファミコン版はレースゲームじゃなかったから、今回はと期待したら……。これはないんじゃないの？ ガクガクとぎこちないスクロールには爽快感の“そ”の字も感じない。新しさはなにも感じられず、むしろ古さを感じる。せっかくこのキャラを使ってこのレースぶりじゃあ……。

大昔のパソコンゲームのような、安易なゲーム。いちおうレースになってるんだけど、マップはキャラクター単位でスクロールするし、キャラクターは味気ないし、なによりやってることが単調すぎてつまらない。これはどうかと思う。テクニックの介入の余地がないのも、ねえ。

3月27日 キャプテン翼VS



ゲームボーイカートリッジ
テクモ 4200円[込]

ファミコンで大好評だった、シミュレーション風サッカーゲームの移植版。コマンド選択によって進めていく試合が特徴。ふたり対戦プレーが可能になった。

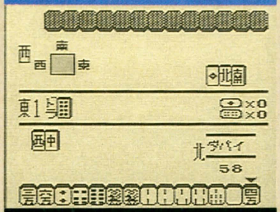
ゲームから原作に入る人のほうが多くなった感さえある『キャプ翼』。基本はファミコン版と同じだけど、アニメーションのデキ、展開のスピーディーさは、ファミコン版よりさらに磨きがかかったみたい。なんたって待望のＶＳモードがついたのはうれしい。コレ、ポイント高いよ。 (7)

基本的にはファミコン版と同じ。色数が少ないため、敵と味方のユニフォームの見分けがつかないことがある。ファミコン版の岬くんを探すアドベンチャーシーンが好きだったんだけど、それがなくなって少し残念な気がする。でもやっぱ、対戦できるところはいいよね。 (5)

ファミコンのノリそのままに楽しめる『キャプつば』。これで対戦ができるんだからなかなかお得。でも、２試合目に若林くんが登場すると、とたんに相手が強くなる。ま、負けても経験値を得て、少しづつ強くなっていくから、根気よく続けていけばいつかは勝てるんだけどね。 (6)

移植はグー。システム的にはファミコン版に限りなく近い。残念、というかこりゃハードのせいだからしかたないんだけど、やはりグラフィックは迫力に欠ける。見栄えのする絵なんだけど、ファミコン版よりは見劣りする。ファミコン版を持ってない人ならってトコ。 (5)

3月27日 雀四郎



ゲームボーイカートリッジ
サミー 3800円[込]

手軽に楽しめる４人打ち麻雀ゲーム。対戦ケーブルを使えば、最大４人まで同時に遊ぶことができる。ストーリーのある、アカデミーモードも選択できる。

ふたり打ちの麻雀ゲームってのは、あくまでゲームであって麻雀とは違うもの。グラフィックが稚拙だし、相手の捨て牌は見にくいけど、４人打ちで麻雀できるわけだから、それだけでポイントは高いと思う。ひまつぶしにはもってこいのソフト。ゲームボーイにはピッタリだな。 (6)

正直いって、ゲームボーイで４人打ち麻雀は無理なんだよね。同時に４人分のカワが見られないと、面倒くさくてしょうがない。牌を捨てるまえに、いちいちスタートボタンを押してチェックするなんてね。気持ちはわからないでもないけど、無理をしてはいけない、とボクは思う。 (3)

ゲームボーイだからしかたがないのかもしれないけれど、ここまで牌が小さいと、厳しいね。いちいちスタートボタンを押さなきゃ、ほかのふたりの捨て牌が見えないのはちょっとイヤかな。しょーがないけど。いっそのこと、ふたりうちでもよかったのでは？　と思うのだけど。 (5)

上家下家の捨て牌が見えない。対戦相手の手下の牌だから見えなくてもいいのかもしれないけど、だったらふたり打ちでもええじゃないかという気がする。全体的に速度が遅いのが気になるし、牌も小さい。点数計算モードは便利だけど、ちょっと使い勝手が悪いのが残念。 (4)

3月27日 モンスターワールドII ドラゴンの罠



ゲームギアカートリッジ
セガ 3800円

マスターシステムで海外向けゲームとして発売されたアクションゲーム、『ワンダーボーイIII』の移植。呪いによって竜に姿を変えられた少年が冒険する。

オーソドックスなサイドビューのアクションアドベンチャー。オリジナルのほぼ忠実な移植だといっていい。デキもまあまあ。液晶画面だけに画面が若干流れるけど、もともと高難度のゲームじゃないのでプレーには支障はないみたい。ま、ゲーム自体の古さは否めないんだけどね。 (6)

ゲームギアの小さな液晶画面でも、十分すぎるほど大きなキャラクターなので、とても遊びやすかったな。攻撃とジャンプだけの簡単操作も○。しかしなんだ、キャラクターが移動するときの滑るような感覚が嫌でしょうがない。止まってほしいときは、ピタリと止まってほしいな。 (6)

はじまりが前作の終わりだなんて、シャレてるよね。わかりやすい操作とゲーム展開で、ギアで遊びやすくていいんじゃないかな。ただ、主人公がなーんかツルツルすべるでしょ？　あれがイヤ。「自分のせいじゃないのにダメージ受けた～」と思ってしまうのだ(自分のせいだけど)。 (6)

前作のエンディング近くから始まる。演出効果は抜群だけど、前作をプレーしてないとチンプンカンプン。いきなり(簡単な)迷路だしね。ゲームシステムはおおむね前作と同じで、とっつきやすく、前作をこなせる人なら楽しく遊べるはずだ。ただ、感触がちと違うんだよなあ。 (5)

3月28日 炎の闘球児 ドッジ弾平



ファミコンカートリッジ
サン電子 6500円

おなじみのテレビアニメをゲーム化。ドッジボールをテーマにしたカードバトル。さまざまなカードを使用して試合を進めていく。ふたつのモードが選べる。

『かっとび童子』。ディスクシステムの野球カードゲームなんだけど、あれによく似てる。対戦相手との駆け引きを楽しむゲーム。選手の特徴を知っているか否かが、勝敗を大きく左右する。原作のファンならそうとう楽しめそう。イベントの際のグラフィックもかっちょいいしね。 (6)

『キャプテン翼』と『ドラゴンボール』を足して２で割ったようなゲーム。局面を考え、３手先までよんだカード選びをする。そのスリルがなんともいえぬ。運が悪いと、どうにも勝てなかったりするが、それもまたよし。もうちょっと、必殺技が使える人がいてもよかったかな？ (7)

いままでの格闘技ドッジボールとはひと味違ったカードバトルタイプ。カードに書かれた頭、胴体、足へのポイント数と、キャラのスタミナ等との因果関係がイマイチよくわからない。これがわからないと戦略もたてられず、ずるずるとなすがまま状態の戦いがつづくだけ。困る。 (4)

『キャプテン翼』をカードバトル形式にしたような感じで、ビジュアル面の迫力はかなりのもの。絵も音も操作感もいい。ただ、多少の戦略性はあるものの、おおむねその場の勝負が運で決まっちゃうのは悲しい。技術介入の余地がないから、しゃかりきになって遊べないんだよね。 (6)

3月28日 ラストファイターツイン



スーパーファミコンカートリッジ
バンプレスト 8200円

ウルトラマンやガンダムなど、おなじみのＳＤキャラクターが大暴れする、横スクロールの格闘アクションゲーム。ふたり同時プレーも楽しめる。

パンチ、キックで敵を倒し、障害物をこわすとでてくるアイテムでパワーアップ。まるっきり『ファイナルファイト』。そのＳＤ版。やってることは同じでも、２頭身キャラがやると、殺伐としたものは微塵も感じられない。オーソドックスなコミカルアクションになっちゃったみたい。 (5)

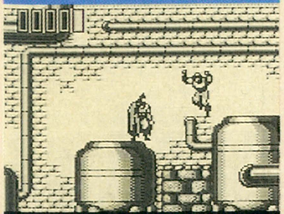
『グレイトバトル』のパート２らしいが、今回はだいぶ『くにおくん』系のゲームに仕上がっているみたいだ。操作性がよく、グラフィックもきれいなためか、ちょっとやってみようという気になるんだよね。実際やってみると、「あ、あの手のゲームね」で終わっちゃったりするけど。 (6)

ついにＳＤキャラたちは格闘技ゲームにもなったのね……。パンチにキック、投げ技もあってアクション的には楽しめる。でも、ちっこいガンダムや仮面ライダーが、やっぱりちっこい敵を相手に戦うわけで……なーんかプレーしてても、ムリがあるような気がするのよねぇ。 (6)

ゲームシステムは『ファイナルファイト』的なものだけど、キャラクターの個性がほとんどないし、なにより大切な豪快さが感じられないのだ。チマチマしてるんだよね。それと、勝手に出るキメ技の最中に攻撃されるのは腹立たしい。いかんともしがたい。中途半端だなあ。 (4)

3月28日

バットマン リターンオブザジョーカー



ゲームボーイカートリッジ
サン電子　3800円[込]

ファミコン版から移植のアクションゲーム。映画でおなじみのバットマンが、大犯罪者ジョーカーと戦う。美しいグラフィックが特徴。全4ステージ構成。

6

壁にくっついたり、ロープを使って天井からぶら下がったり、ゲーム中の主人公のアクション自体がそれだけで楽しいってのは、いいアクションゲームの基本だね。難易度がちょっと高めで意地悪なトラップも多いけど、難易度選択、ステージセレクトがついてるから、ま、いいか。

5

なかなか凝った作りになってはいるんだけど、いかんせん難しすぎる。オプションモードでゲームレベルをイージーにしても、1ステージをクリアーするまでかなりやり込まなくてはならない。ファミコン版も難しかったけど、ゲームボーイ版のイージーモードよりは簡単だったなぁ。

5

うひー、難し～。あーんな小さなゲームボーイの画面のなかで、じつにさまざまなアクションを見せてくれるバットマン。こいつはスゴイ。しかし、しかし私には難易度高すぎ。オプションで難易度設定もついてはいるんだけど、うーむ……。私にはあまり関係ない代物だったようだ。

4

バットマンの動きはファミコン版に近い。うまければ軽妙な連続ジャンプで動き回れて気持ちいい、アレだ。感触はものすごくいいんだけど、難易度がちょっと高すぎて気持ちよく遊べないんだよね。マップも意地悪だし。かなり腕の立つ人でないと泣きを見るかも……。

Best Picks of The Week

年末でもないのに、今週はなんと39本ものゲームが発売されるのだ。いったいなにがあったっていうんでしょうね。しかも3月27日にそのほとんどが発売されるってんだから、アンタ。おもちゃ屋さんだって、けっこうたいへんよねえ。

十年一日のごとく、同じスタイルを守り通してきた『ファミスタ』。スーパーファミコンで早くもいろんな野球ゲームがでてるけど、このシリーズを抜くものが、いまだ出てないのは事実。期待していたファンのかたがた、どうぞお買い求めを。斬新なフィーチャーはないけど、シェープアップがよければおもしろいゲームにはなる。『スマッシュTV』、『トップレーサー』はそんなゲーム。『ストリートファイターII』待ちのファンのかたは、『らんま』でしばらくつなぐってのもいいかもね。

今回は悩むなぁ。『スライムワールド』を推したい気もするが、世間一般でうけるようなゲームでもないし……。そーなるとやっぱり『SMASH T. V.』が一番かな。指が痛くなるほど熱中できちゃう。意外に早く飽きがきそうだけど、最初のうちはけっこう楽しめるぞ。『SMASH』に飽きたら、『川のぬし釣り自然派』。熱くほてった体をさますつもりで、大自然のなかでのんびりと釣りを楽しむってのがおつなんだな。多少ゲームバランスに難があるけど、がまんできる程度だ。

なんでなんでなんで？　なんで1週間に40本近くも発売されるわけ？　もーイヤになっちゃうよー。しくしくしく……。で、オススメだが、数は多いがコレというものがなくて、とても残念ナリ。うーんとね、『川ぬし』、『バトルグランプリ』、『らんま』あたりかなあ。お友だちと遊ぶなら『プラズマ・ボール』で対戦、『SMASH』で協力プレーを楽しみましょうね。ゲームボーイなら、手軽さで『ルトルマスター』あたりかね。こんだけあると選ぶほうもたいへんだよなー。同情します。

今週は対米貿易黒字還元週間ということで、2本のアメリカ産ゲームをオススメすることに決定。ひとつは『スライムワールド』、もうひとつは『スマッシュ T. V.』。ただし、いずれもあなたのお肌に合わない場合がありますので、できることなら試しプレーをしてみたほうがよいでしょう。あ、『スライムワールド』はリンクス版を持っているのならそっちのほうが楽しいので、リンクスで8人プレーを楽しむべし。ほかにオススメはなし。貯金もよし、ギャンブルもよしだ。

読者 クロスレビュー

スーパーフォーメーションサッカー
ヒューマン　7700円



9

『F-ZERO』顔負けのスピード感、細かいパラメーター、そして試合を盛り上げる演出。負傷退場者はオーバーに痛みを訴え、シュートが決まると「ゴォォール」のアナウンス。おもしろい。

岩手県　佐藤一範

ロマンシング サ・ガ
スクウェア　9500円



8

残念だが期待どおりとは言えない。なんといってもクソめんどうなバトルが欠点。敵はわらわら出てくるし、6人分のコマンド入力もめんどう。ラストはあっけないがシナリオ自体は中級。

千葉県　スタモの社長

ファミコンジャンプII 最強の7人
バンダイ　8500円



6

修業のアイデアはよかった。最後の敵がやたらに弱かったのが残念。レベルが16までしかないというのもちょっとさみしい。意地悪な謎がなかったのはいいんだけど……。

神奈川県　異星人

ギミック!
サン電子　6200円

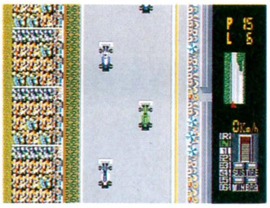


9

本物のアクションゲームだよね。パワーアップはほとんどしないし、ボスも力押しだけでは倒せない。とにかく自分の腕だけが頼りで、上達する喜びが味わえるゲームだと思う。

大阪府　松本真一

F1サーカスMD
日本物産　7500円



7

PCエンジン版に比べると、マップもつき、スピードもゆるくなり、プレーしやすくなっている。乱気流が発生すると一気に順位が下がるのが困る。でも、全体的によくできている。

和歌山県　松田康男

読者のみなさんのレビューを募集しています。最近、自分がプレーしたゲームについての感想を100字前後にまとめ、はがきに書いて送ってください。このとき、ゲームのタイトルと点数を忘れずに。採用者には1000ガバスを進呈。

あて先　読者クロスレビュー係

※価格の後に[込]マークがついているものは消費税込みの商品価格、価格のみを表記しているものは消費税別の商品価格です。※このコーナーでの評価は、サンプル版(ほぼ完成に近いもの)を使用しています。サンプル版が入手できなかったゲームについては、欄外での紹介にとどめ、評価は後の号で掲載します。※数字は10点満点の総合評価です。

THE SELECTION Since 1991

We, Famicom Tsushin, recommended this game as an excellent work which won't fail your expectation.

期待の新作 ザ・セレクション

"期待の新作 ザ・セレクション"は、"WEEKLY TOP30 期待の新作"のデータに基づいて、編集部が独自に選んだ注目ソフトを紹介するコーナーです。

完璧クリアーよりも心が震える瞬間があるのだ

■ファイアーエムブレム外伝
■ファミコン
■任天堂
■発売中　6800円[込]
■バックアップカートリッジ
■3メガ

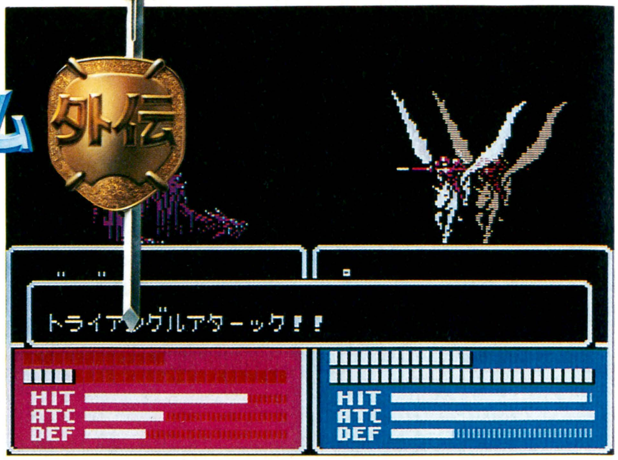
大団円を迎えるまでには紆余曲折があることと思う。志なかばで倒れていく仲間がいてもおかしくない。今はの際の名ぜりふをしかと受け止めてあげよう。

文：ジョルジョ中治

ファイアーエムブレム外伝

第1章

死にざまに華あり 死して屍拾う者なし



「死は、すべての生き物に平等に与えられた、絶対の権利である」
——FE教祖様

死というものに直面したとき、キミはどれだけ冷静でいられるだろうか。たとえばこんな話がある。日航機墜落事故の現場でみつかった一片のメモの走り書き。思うようにペンを動かせない不安定な状況下で、家族に宛てて手紙を書いた人がいた。「お父さんはキミたちと暮らすことができて幸せだった。ありがとう」と。再び問う。はたしてキミたちは今はの際にも人間的でいられますか!?

このゲームのなかにもステキに散っていく猛者がいる。それはそれは美しい死にざまである。そして、心に突き刺さるその言霊は、日常生活ではお目にかかれない。

死にざまというものは、生きざまがすばらしければすばらしいほど際立つのである。努力をしない、平気で友を見捨てる……カッコ悪い生きかたはたくさんある。しかしそんな薄っぺらな人生を歩んでる輩が、美辞麗句で遺言を飾ったとしても鼻で笑われるだけであろう。

バルボの最期の言葉は、「我が生涯に一遍の悔いなし」である。彼が仲間になったとたん、こんな大袈裟なセリフを吐いて死んでも感慨は起こらないだろう。だが苦楽をともにし、バロンにまで育て上げた結果、このセリフを聞かされたらどうだろうか!?

死がすべての生き物に平等に与えられた権利であるなら、できれば聞きたくない言葉にも素直に耳を傾けられるはずだ。

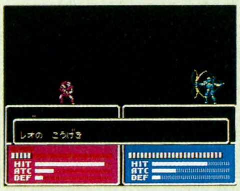
御神託

FE教の信者諸君、お元気ですか? おいら(教祖ジョルジョ)は元気です。ところで今回、おいらの言うことは、神の言葉としてなんでも聞き入れてくれるキミたちにテーマを与えようと思う。

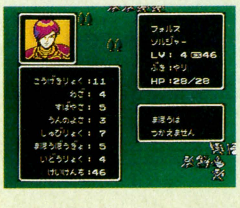
その1　死にざまが一番カッコいいレオ。彼をボウナイトのレベル20まで育て上げること。

その2　その足の遅さゆえに主要メンバーからハズされる運命にあるフォルス。彼を一度もハズさずにエンディングを迎えること。

以上の2点、しかと申しつけた。



⬅レオがボウナイトになれば無敵なのだが……。



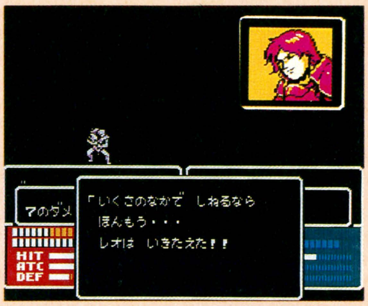
⬅第一章で登場するにもかかわらず忘れられがち。

遺言集

満足型(レオ)

潔さとカッコよさでは群を抜いている男たち。彼らと同じく男に生まれたからには、これくらいの決めぜりふで死んでいきたいものだ。スナイパーのレオ、アーマーのバルボがここに分類される。ただし、それまでの行動がともなってないと、ただのキザ野郎になってしまう恐れがある。

格好いい男の本懐度 …120%

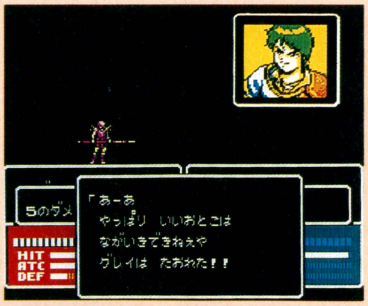


⬆弓矢攻撃のユニットは、直接攻撃を仕掛けられたときにも反撃できるようになったのだ。

自嘲型(グレイ)

死ぬのが怖いのか、恥ずかしいのか。最期のせりふとしては、とにかく素直じゃないものが多い。負け惜しみともとれるところに人間らしさを感じるのだが……。死ぬときまで世間体を気にするAカッコCは、傭兵のセーバー、グレイ、ジェシーなど荒くれ者に顕著にみられる傾向がある。

照れ屋のシニカル度……80%

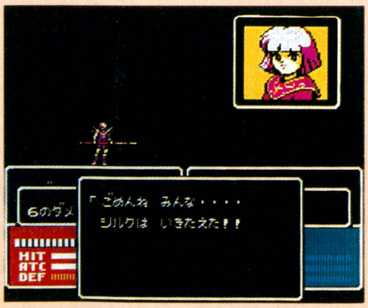


⬆斜に構えた仕草が確かにいい男風。しか〜し、髪がみどり色ちゅーのはいただけない。

未練型(シルク)

自分がいままさに死のうというときに、仲間の心配をしている心優しきキャラクターたち。自分が戦線を離脱することで、みんなに迷惑がかかるのを申しわけなく思っている。気くばりの申し子だ。女性に多く、僧侶のシルクがその代表選手。彼女のほかにもジェニーやクレアがいる。

抱きしめたくなる度……90%



⬆シルクに謝られた日にゃ、もう、そら、あーなカンジだ。光速の2倍の速業でリセットだ。

※写真は合成です

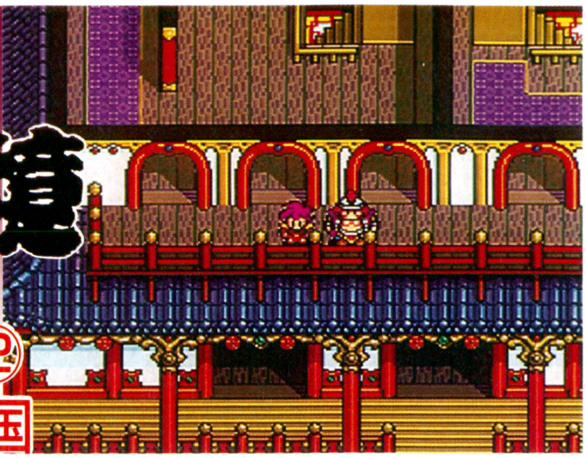
■天外魔境Ⅱ 卍MARU
■PCエンジン
■ハドソン
■３月26日発売　7800円
■スーパーCD・ROM²専用

キミは『天外魔境Ⅱ』を早解きしようとしていないかな？　それはやめたほうがいいぜ。このゲーム、2晩ぐらい寝ないでやったくらいでクリアーできるようなRPGじゃないからね。

文：澄田美崎

FAR EAST OF EDEN

天外魔境Ⅱ 卍MARU



実戦レポートその②　紀伊の国〜越中の国

22時間53分経過。いま越中の国にいます。

ゲーム中にも何回となく注意されることだが、重要だと思ったことはメモしておくようにしよう。『天外Ⅱ』はイベントが多いので、つい重要事項を忘れてしまうことがあるのだ。たとえば、天狗の庵が暗黒ランの根に邪魔されて行けない場所にあったとする。こんなときメモを取らずに進むと、暗黒ランの根を切ったころには、天狗の庵のことはすっかり忘れてしまっている。すると、大事な巻物を手に入れられないまま進むことになって、あとがたいへんだ。実際、こういうミスを犯したものが言うんだからまちがいないぞ。

四、紀伊

この国の敵は、伊勢の国にくらべて格段に強いというわけじゃない。あまり心配しなくても大丈夫だ。代わりに（？）難しくなるのが謎解きだ。何を隠そう、ボクはここでつまってしまい、しばらく情報集めに奔走しなければならなかったのだ。

菊五郎は伊勢に



⬆紀伊の国では、菊五郎との直接対決はない。菊五郎は密林城の主。密林城があるのは伊勢の国だもんね。

突撃！ 角太郎



卍丸21段

●快刀木枯し
●悪趣味な服
●麦穂の沓
●海賊の兜

攻撃力	132
守備力	131
す速さ	138

カブキ21段

●快刀木枯し
●悪趣味な服
●麦穂の沓
●金髪かつら

攻撃力	123
守備力	129
す速さ	172

菊五郎配下の中ボス、その③だ。快刀木枯しを買うのにお金を使い果たしてしまって、ふたりとも悪趣味な服を着ているのだ。

五、京

ジパングーの大都会、京の都。ここではいろいろな話が聞ける。イベントも豊富だぞ。ここでの不覚は、タイクーンの娘、桂姫を見つけるのに、かなりの時間を要したこと。長時間御所のなかをうろうろするハメになったのだ。また、福引きに命をかけたのだが、とうとうお目当ての商品は手に入らなかった。残念。

強敵　伏雷



⬅集団で現われることが多く、迅雷の巻物を使う。カタい。

六、近江東



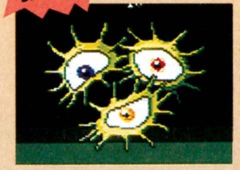
⬅どんどん進んでも、ここで足止めをくらってしまうぞ。

集めた情報によると、京の都は物価が高いとのこと。そこで、進めるのをいいことに近江に向かったのだが、これが大失敗のもととなった。藤原峠から京の国に入っていたため、天人の巻物で京の国に帰ることができないのだ。それに、敵も強い！　しかし、無理しただけのことは……ない。

七、越前

カブキが敵の策略にのせられて去ってしまったので、しばらく卍丸ひとりで行動することになる。カブキには若草など重要な巻物を持たせてあったのであせったが、ちゃんと預かり所に残しておいてくれた。見かけによらず律儀なヤツで助かったぜ。

強敵　ミツメ



⬅もし極楽がいなかったら、やられるかもしれないぞ。

八、越中

すでに、カブキの代わりに極楽が仲間になっている。白状すると、この時点でも、ボクの天人の巻物の行き先リストのなかには、京の国が入っていなかったのだ。京にはたびたび帰っていたので、かなりのロスをしてしまったぞ。じつは、山城峠を通らないと、京の国はリストに載らないのだ。

強敵　火ダル



⬅残火の巻物を使ってくるやっかいな敵。とくに、火ダルが3匹出たときが怖い。

生子法師



卍丸35段

●壺切りの剣
●月光の胴
●白鹿の沓
●天狗の頭巾

攻撃力	205
守備力	189
す速さ	211

極楽35段

●餅つきの杵
●大狸の焼物
●十六文の靴
●必勝鉢巻き

攻撃力	243
守備力	205
す速さ	178

死神将軍、菊五郎に続く第3の大ボスがはまぐり姫だ。はまぐり姫は配下に５人の坊主を従えており、こいつはそのひとりだ。

Coming Soon

最新ゲーム大紹介



ONE POINT

人気の『雷電』がCD·ROM²版で登場。ステージ数も増え、前作よりさらにパワーアップだ。

シューティングゲームの基本型

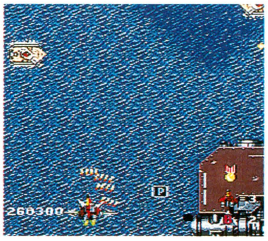
スーパー雷電

PCエンジン	シューティング	スーパーCD·ROM²
	ハドソン　4月2日発売　5800円	

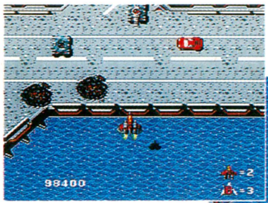
PCエンジンで大人気のHuカード版『雷電』が、さらにパワーアップして、今度は、スーパーCD·ROM²で登場するのだ。その名も『スーパー雷電』。"スーパー"が付いて、なにが変わったかというと、まずステージ数が増えたコト。Huカード版では全8ステージだったのが、スーパーCD·ROM²版ではステージ9、10の2ステージが新たに加わったのだ。また、プレー中のBGMや敵の爆発音が、Huカード版とは比べものにならないほどの迫力になった。CD-ROMならではの楽しさなのだ。

『スーパー雷電』とはこんなゲーム

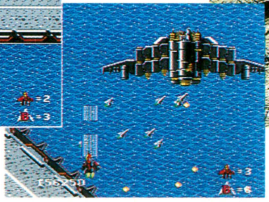
地上、海上、空中など、ありとあらゆる場所から襲ってくる敵キャラをうまくかわしながら、全10ステージを進んでいこう。特定の敵を倒すとパワーアップアイテムが出現し、取るごとに自機のショットが強力になっていくぞ。



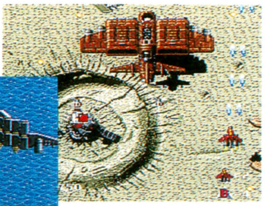
⬅"P"を取ると、自機の攻撃力が最強までパワーアップするぞ。



⬆ステージ2に出現するナゾのスポーツカー。倒すとボーナス点だ。



⬇毎度おなじみのフライングフォックスの登場だ。

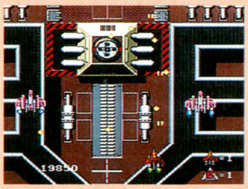


⬆ここはステージ6。デッカイ戦闘機が、自機を攻撃してくるぞ。

『スーパー雷電』のオリジナルステージだ

ステージ9

宇宙が舞台のステージだ。ボコスカ弾を撃ってくるピンクの戦艦には注意しよう。



⬅中央にある風車から四方八方に弾が飛んでくる。



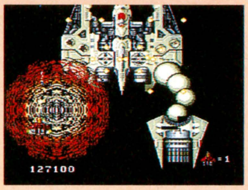
⬅このステージのボスだ。4本足の化け物だぞ。

ステージ10

最終ステージというだけあって、さすがに敵の攻撃が激しいぞ。巨大戦車はなかなか手強いのだ。



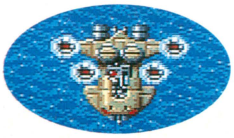
⬅いよいよ終盤だ。画面下に見える黒い影は……。



⬅最終ステージのボスだ。まずは右腕から!!

パワーアップアイテム

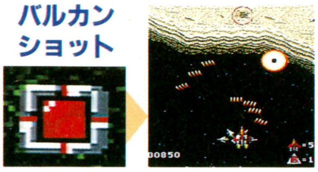
攻撃用アイテムには、ショット系2種類とミサイル系3種類の計5種類。ボンバー以外のアイテムはそれぞれ同じアイテムを取っていくごとにパワーアップしていくのだ。各アイテムの攻撃力を最大限に活かすためにも、敵の攻撃パターンやステージの特徴に合わせたパワーアップが必要だ。



⬆コイツを撃つとパワーアップアイテムが出現するのだ。

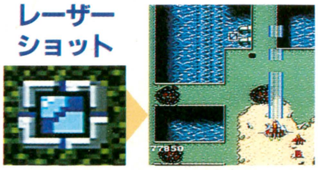
ショット型

バルカンショット



⬆自機が、最初に装備しているショットだ。パワーアップすると6方向にショットが撃てるぞ(最高8段階までアップ)。

レーザーショット



⬆バルカンショットよりも貫通力が強く、パワーアップするごとに、レーザーの幅がだんだん広くなるのだ。

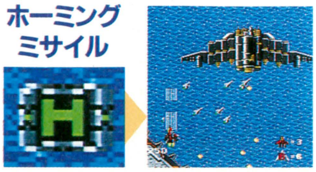
ミサイル型

ニュークリアミサイル



⬆ショットと同時に、前方に発射されるミサイル。敵に当たると爆発を起こし、大きなダメージを与えるぞ。

ホーミングミサイル



⬆ショットと同時に発射され、敵を自動的に追尾、爆破する誘導ミサイル。最高4段階までパワーアップするのだ。

ボンバーミサイル



⬇周辺にあるすべてのものを巻き込んで、大爆発を起こすボンバー。ただし、発射から爆発まで数秒の間があるから注意!!





ONE POINT

全6話からなる壮大なストーリーと、豊富な登場キャラクターが魅力の新感覚RPGなのだ。

アニメ感覚で楽しめる BABEL

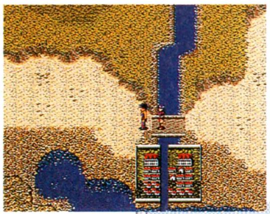
PCエンジン	RPG	スーパーCD・ROM²
	レーザーソフト・日本テレネット　3月27日発売　6980円	

経験値によるレベルアップを排除し、イベントをクリアーすることによって成長するシステムを取り入れた新感覚RPG。バイクを愛する主人公ゼルとその相棒アリサが、銃を片手に自分の欲望のためだけに人々を苦しめ、世界をさらなる混乱に陥れようとする組織を壊滅していく。

全6話からなるストーリーは、それぞれが起承転結を持っており、1話ごとに違った話が楽しめつつ、全体のストーリーが流れていくようになっている。また、コマンドを極力少なくしてゲームテンポをよくしている。

イベント重視型のRPGだ

このゲームは従来のRPGと違ってザコ敵をいくら倒してもレベルは上がらない。イベントをクリアーすることによって強くなるのだ。これにより面倒な経験値稼ぎをしなくてすみ、ストーリーに集中できる。主人公が強くなりすぎて戦闘がつまらないということもなくなり、まさに一石二鳥なのだ。



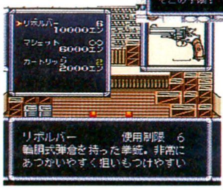
⬅Ⅰボタンを押し続けると、通常より速く移動することができる。



➡いろいろな場所でイベントが発生するぞ。隅から隅まで、歩きまわろう。



➡フィールドではこのような野生動物が出現する。倒してもレベルアップしない。



⬅説明コマンドを使うと、武器や道具の細かい説明をしてくれる。買うまえに一度使ってみよう。

おもな登場人物の紹介だ

ゼル



⬆荒っぽいが正義感あふれる18歳の男。趣味はバイクに乗ること。さまざまな武器を使いこなす。

アリサ



⬆ゼルの相棒。身寄りのない彼女はゼルとともに義父に育てられた。男勝りで感情の起伏が激しい19歳。

セフィア



⬆教会で孤児の世話をしている心やさしい少女。なにか秘密を握っているらしく、何者かに狙われている。

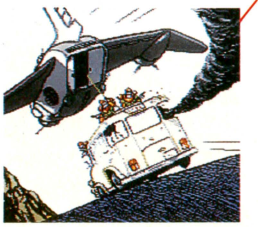
教皇デュノクレス



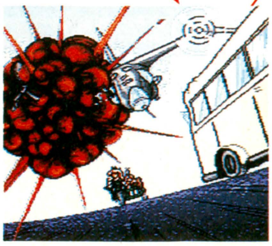
⬆表向きはルーン教の教皇だが、じつはこの世界の影の最高権力者である。ゼルたちの宿敵なのだろうか？

ゲームの序盤はこのようになっている

物語は主人公のゼルとアリサが、襲われていた少女を助けるところから始まる。その少女の名はセフィア。彼女は重大な秘密を握っているらしく、つねに何者かに狙われている。ゼルは帝都まで彼女のボディーガードをすることにした。



➡帝都へ帰る途中、飛行艇に襲われている民間のバスを発見。このままでは危ない!!



➡アリサが発射したランチャーが見事飛行艇に命中。さあ女の子を救出しよう。



⬅望遠鏡で覗いたところ、バスのなかには女の子が捕らわれていた。ここは当然助けなければ。



⬅とりあえず女の子が目を覚ますまで近くの村で休息だ。



➡女の子の意識が戻って宿屋から出ようとしたら、さっきの連中がまた襲ってきた。



⬅俺にむかってくる奴はただじゃすまないぜ。ドコッ!!　バキッ!!



⬆敵を倒し、帝都へむかうふたり。アリサはひと足先に帰っちゃいました。



ONE POINT

新搭載のターボでバリバリに加速しろ!! チェックポイントで自車のチューンアップもできる。

風を切ってアメリカ横断

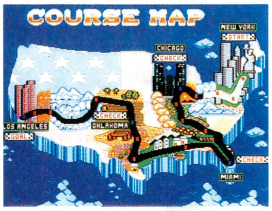
ターボアウトラン

MD メガドライブ	レースゲーム	カートリッジ
	セガ 3月27日発売 6000円	4メガ

ゲームセンターで大人気のレースゲーム、『ターボアウトラン』がいよいよ登場するぞ。今回は、前作『アウトラン』と違い、コースがニューヨークからロサンゼルスまでの一直線。新兵器のターボがついたり、チェックポイントで自車のチューンアップができたりするのだ。しかも、その土地土地の美しい風景や、ポップでファンキーなイカすサウンドは前作以上だ。おうちでコントローラーをハンドルがわりに、アメリカ横断ドライブの旅なんていうのも、おしゃれなんじゃないかな？

ターボを駆使して西海岸へ!!

このゲームは、ニューヨークからロサンゼルスまで行くのが目的なんだけど、いままでの『アウトラン』のように走っているとゴールまで行くことができない。ゴールするには、ハンドルさばきも大切だが、やはり新搭載のターボを要所要所でうまく使わなくてはならない。ターボは、オーバーヒートするまでは何回でも使えるのだ。ターボを駆使してゴールを目指せ。

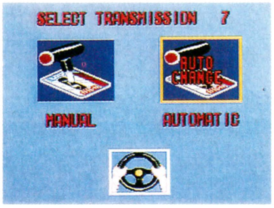


➡めざすは、西海岸のロサンゼルスだ。ターボを駆使して、レッツゴー!!



君はマニュアル派?オートマチック派?

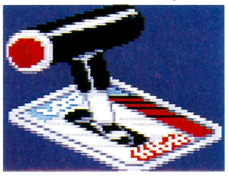
選んで



くれ!!

マニアックなマニュアル車

誰でもオーケーオートマチック車


➡自分でギアチェンジをしなければならないのだ。本格的に運転を楽しみたい貴殿に。



➡こっちは、初心者用。ギアチェンジを勝手にやってくれるぞ。いや、ベリーイージーっす。

CHECK POINTでMY CARをPOWER UPだ!!

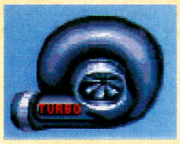
ハイパワーエンジン


➡基本的なスピードが上がるのだ。まさにハイパワーなエンジンなのである。イカす。

イカすスピード



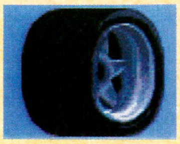
スペシャルターボ


➡その名のとおりターボのパワーアップだ。カーブで使うと曲がりきれなくなるぞ。

シビれる加速



ハイグリップタイヤ


➡タイヤは車をささえる基本なのである。タイヤを、軽視すると、イタイめに遭う。

カーブもへっちゃら



♡私って速い人が好き



ライバル車に負けると……



まってくれ



COME BACK

GO GO WEST!! 夢のLOS ANGELSへの道のりだ!!

ニューヨークからロサンゼルスまでの道のりには、いろいろな都市がある。この『ターボアウトラン』では、都市ごとの風景が特色豊かに表現されているのだ。たとえば北の雪が降るような場所なら、雪が降ったり風景が雪景色だったり、都会なら、摩天楼をのぞむ風景だったり、砂漠しかないような場所なら、道に枯れ草が散らばってたりするのだ。下にその都市の風景をのせてみたぞ。ね、そのまんまの雰囲気でしょ？　もう気分はアメリカンボーイ!!

いざゆかん あこがれの地 LOS ANGELSへ

ニューヨーク



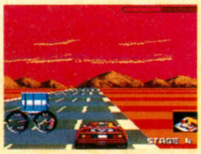
◀ここがスタート地点、某クイズ番組で有名な所である。

シカゴ



◀第一チェックポイント。残り秒数がクリアーされるのだ。

インディアナポリス



◀夕焼けが、きれいだなあ。こんな景色のなかで彼女と……。

ピッツバーク



◀ワシントンを抜けるとそこは、雪国だった。なんてね。

ワシントンD.C.



◀いわずと知れたアメリカの首都。でも田舎っぽいね。

セントルイス



◀ここで有名な、星セントルイスが誕生した(ウソ)。

メンフィス



◀『メンフィス・ベル』っていう映画があったなあ。

アトランタ



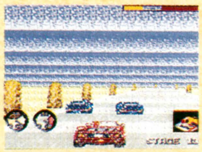
◀オープンカーじゃ雪は寒いのなんのって。カゼひいちゃう。

マイアミ



◀気分は、もうサマー!! シャツ一枚でオーケーだぜ。

オクラホマ



◀最後のチェックポイントだ。頻繁に雨が振るぞ。

ダラス



◀ここらへんから、コースが難しくなってくるぞ。

サン・アントニオ



◀誰だ!! 道端にドラムカンを置いたやつは。出てこい。

ニューオリンズ



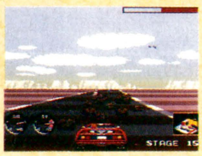
◀うおおー、看板にみとれてたらゴミにぶつかった。

デンバー



◀ここも、雪国だ。横に彼女もいないのでよけいに寒い。

グランドキャニオン



◀有名なところ。映画なんかでよく使われる。岩だらけだ。

ロサンゼルス



◀最後のコースだ。ここを越えれば、感動のエンディングだ。

あとは感動のエンディングだ がんばってくれ

ターボアウトランちょっといい話

急なカーブはこう曲がれ！

スピードを落とさずに、カーブを曲がるっていうのは難しい。アウト・イン・アウトっていうのもあるけど、急に来るカーブには、対応しにくい。そこでブレーキを連打しながら曲がってみよう。スピードを落とさずに曲がれるぞ。



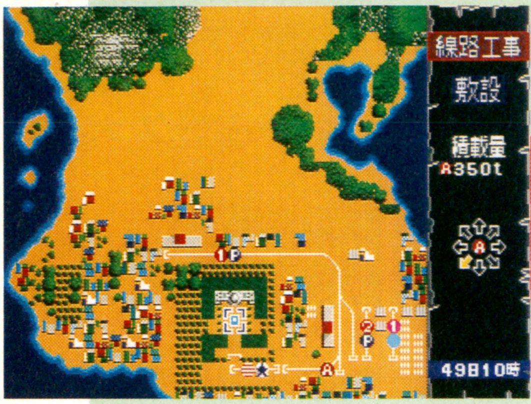
ブレーキ連打



道のはしを見ろ



S.S.T.バンドだ！



ONE POINT

パソコンから移植の鉄道シミュレーション。鉄道会社を経営する手腕が問われるゲームだぞ。

今年は大統領選挙
A列車で行こうMD

メガドライブ	シミュレーション	バックアップ カートリッジ
	セガ　4月3日発売　6800円	4メガ

パソコンの人気シミュレーションゲーム『A列車で行こう』がメガドライブに登場するぞ。

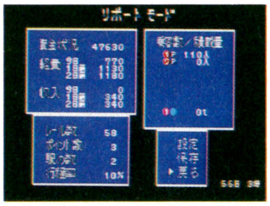
プレーヤーの使命は、1年以内に大統領を東海岸から西海岸に送り届けること。そのためには限られた資金で線路を敷設し、大陸横断鉄道を開通させなければならない。途中の平地には駅を建設し、客車を走らせて収入をあげ、貨車を走らせて建設資材を運ぼう。ゲームはリアルタイムで進むため、ボケッとしていると事故や倒産の憂き目を見るぞ。大事業の達成には計画的な経営戦略が必要なのだ。

1年以内に西海岸へ線路をつなぐのだ

『A列車で行こうMD』の目的は大統領を西海岸へ送り届けることだが、これはあくまで究極の目的であって、一朝一夕にはできない。横断鉄道を建設するにはそれなりの資金と資材が必要だ。

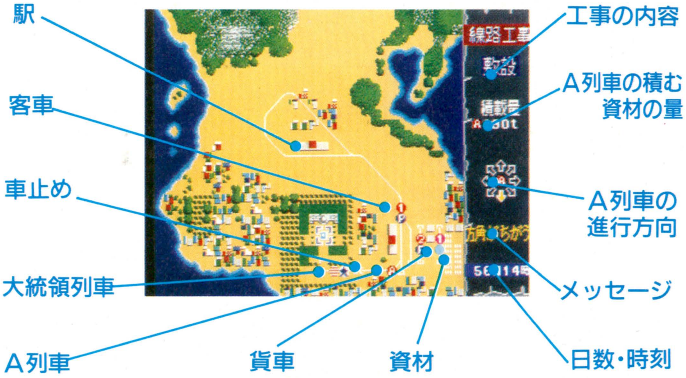
まず線路を敷き、駅を作り、客車を走らせよう。乗客が利用するようになれば運賃収入が入ってくる。収入をあげる方法はこれしかないので、お客様は大切にしよう。また新線建設の資材が足りなくなったら貨車に運ばせるのだ。

また、ゲーム進行はリアルタイムだ。5時〜18時が昼、19時〜4時が夜で、おもに昼は敷設、夜はダイヤの調整やポイントの切り替えをする。駅の建設はいつでも可。



⬅スタートボタンを押せば現在の状況がわかる。

画面の見かた



街を大きくしよう

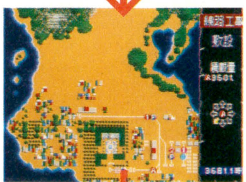
スタートしたらまずは設備投資。線路を敷き、駅を作り、客車を走らせてみるのだ。客車が何往復もするにつれ、なにもなかった駅のまわりにはしだいに家が増えて、見違えるような都会になっていく。大都会の駅からはたくさんの乗客が見込めるぞ。収入が支出を上回り、経営が黒字に転ずればしめたもの。新たな投資に乗り出そう。



⬅このような環状線にすれば事故の心配も少ない。



⬅左の都市の近くに線路を敷き、短い線区を作ってみよう。



⬅1ヵ月後。駅の北側に家が建ちはじめたぞ。利用客が多い証拠だ。



⬅2ヵ月あまりたつと、線区一帯が街に変わっていた。この調子だ。

事故・倒産に気をつけよう

このゲームは列車事故や倒産で即ゲームオーバーとなる。つまらないミスを防ぐためにも、マメにセーブをしよう。



⬆列車どうしの衝突事故。運転には細心の注意を。



⬆資金が底をつくと倒産。余裕のある経営をしよう。

横断鉄道開通だ

無事に西海岸まで到着したら、大統領別邸に線路をつなごう。スタート地点に戻り、大統領列車を誘導すれば待望のエンディングだ。そのあとも、鉄道会社経営ゲームとして楽しめるぞ。鉄道王をめざせ！



⬅めでたく大統領列車の到着。



ONE POINT

美しいグラフィックのアニメーションとバリバリ撃ちまくりのシューティングが合体したのだ。

今度は私もパイロット
超時空要塞マクロス2036

PCエンジン	シューティング	CD-ROM
	メサイヤ　4月3日発売　7200円	

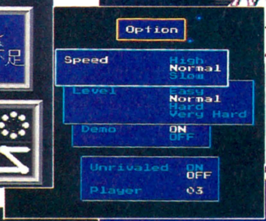
'82年にテレビ放映、'84年には映画公開された人気アニメ『超時空要塞マクロス』がシューティングゲームになって登場だ。ストーリーは、テレビアニメの物語から17年後の世界が舞台で、マリアという女の子が主人公だ。自機はバルキリーと呼ばれる飛行機だが、各ステージの最後にいるボスとの対決になると、バトロイドというロボットに変形する。バトロイドになると、360度方向に攻撃が可能だ。各ステージ終了後には、敵キャラを倒して得た経験値により、さまざまな特殊武器を選択できる。

あれから17年…いま再びの戦闘

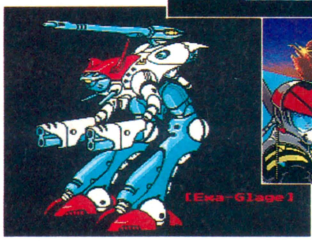
あの戦争はまだ終結していなかったのだ！　いま、両親の志しを受け継ぎ、マリアが発進!!







⬅オプション画面ではさまざまな設定ができる。



⬆敵を倒して得た経験値により、特殊攻撃の武器を選択する。はじめはあまり選べない。



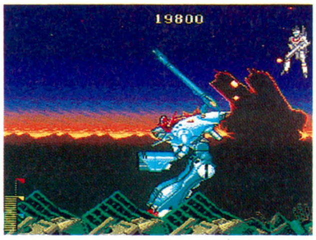
⬆戦闘中にもビジュアルシーンが挿入されているぞ。

バリバリのシューティングシーン!

戦闘シーンはバリバリの本格シューティングだ。随所にビジュアルシーンも挿入されているぞ。



⬅背景もこのとおり、美麗グラフィックだ。地球がキレイだなあ。



⬆1面のボスキャラ。ボスとの対決では自機がバトロイドに変形する。



⬅これは1面の中ボスである。けっこうカタい。



➡ショットがパワーアップするアイテム。

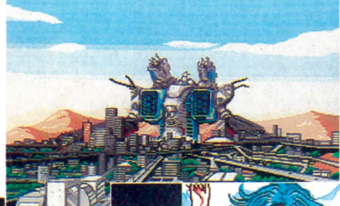


⬅バトロイドになると360度方向に攻撃できる。

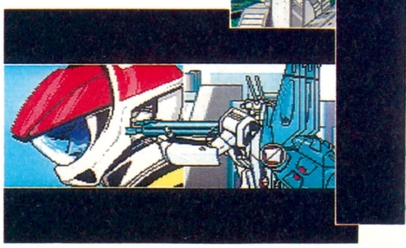
ビジュアルもナイスでーす!!

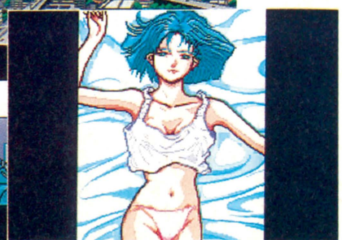
とにかく、このビジュアルを見てくれ！　ゆうに映画1本分の密度はあるグラフィックなのだ。ゲーム全体がストーリー仕立てになっていて、ミッションと呼ばれる面の間にはデモシーンのアニメーションが入るのだ。装備している特殊兵器の変更もここで行なえる。つぎの面のボスキャラも、全身像でお目見えだ。もちろんマリアは女の子なのだからして、その魅力が画面いっぱいに発揮されていることは当然だね。ブリタイが地球サイドの指揮官になっていた、なんていう『マクロス』ファンには涙もののエピソードも、盛り込まれている。また、女の子のかわいらしさだけではなくて、シビアなシューティングシーンにも、臨場感を盛り上げるビジュアルシーンが用意されているのだ。『マクロス』の世界を堪能してくれい！

➡これが超時空要塞マクロスの姿。山よりもデカイぞ。街とくらべてみると、その大きさがよくわかるね。

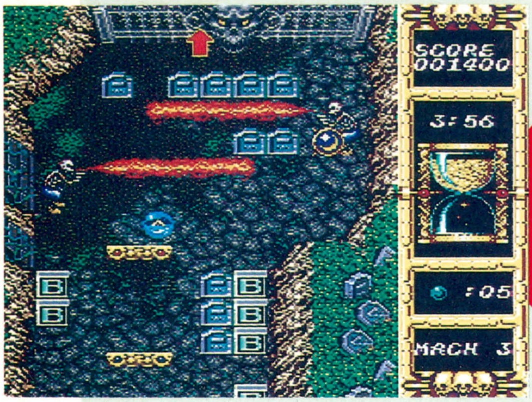


⬇左が主人公のマリア、右がマリアの乗り込むバルキリー。女の子だけど、闘争心は人一倍持っている。





⬇ミッション終了後、疲れて眠るマリアちゃん。うーん、ゴックン。



ONE POINT

2個のパドルのフォーメーションを3種類に変えられたり、画面がスクロールする点が新しい。

ファンタジックなブロック崩し
バッドオーメン

新しいアイデアをいろいろ詰め込んだ、ファンタジックなブロック崩し。2個のパドルを操作しながら、ボールを画面の下に落とさないように、たてや横にスクロールするステージを進んでいく。ステージの途中には、ブロック以外にも今さまざまなトラップや敵キャラが登場して、キミの行く手に立ちはだかる。2個のパドルのフォーメーションを臨機応変に変えながら、ブロックを崩して進んでいこう。全7ステージを突破しゴールにたどり着ければ、めでたくゲームクリアーだ。

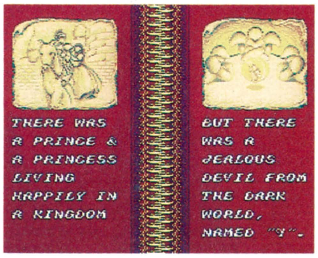
MD メガドライブ	ブロック崩し		カートリッジ
	ホット・ビィ	4月上旬発売　6800円	4メガ

ブロック崩しが進化したらこうなりました

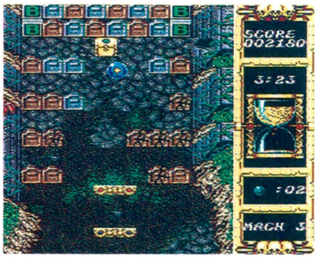
ゲームの古典、ブロック崩しが、画面のスクロールやファンタジックな背景、ステージごとに登場するボスキャラなどの要素をプラスされて、より楽しくなったのだ。

舞台は、とある王国。そおに、王子と姫が住んでいた。しかし、ある日、闇の世界より悪魔ガンマが現われ、なんとふたりを石のパドルのなかに閉じ込めてしまったのだ！　そのとき空から青い玉が降ってきた、という設定だ。

そこでキミは王子と姫のパドルを操って、石のブロックを壊し進路を切り開いていく。ふたつのパドルには、3種類のフォーメーションがあり、パドルの動くスピードも調節できる。ステージ上には宝箱があり、そのなかには、パドルの長さを伸ばしてくれたり、タイムリミットを延長してくれたりするものなどがあるのだ。

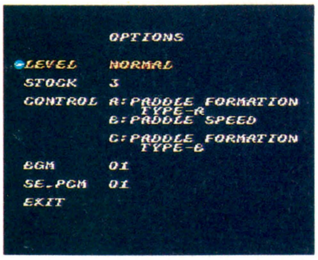


⬆日本語訳(あるところに、幸せな王子様とお姫様がおりました。しかし暗黒の世界には悪魔のガンマもいたのです……)。というわけで、さっそく王子と姫のパドルを操って進んでいきましょう。



⬆ステージ1の一番オーソドックスな感じの場所だ。墓石がヨーロッパな感じ。もちろんコウモリも飛んでいる。画面中央の上のほうに見えているのが、宝箱だ。当てるとアイテムが出るぞ。

パドルのフォーメーションを使いこなせ!!

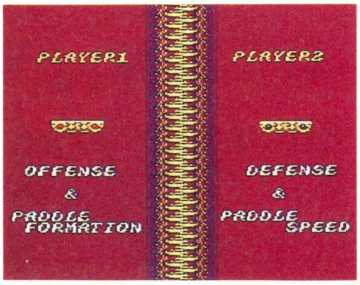


⬅難易度やボールの残数を、この画面で設定することができる。

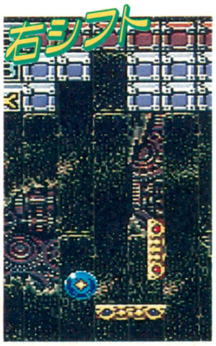


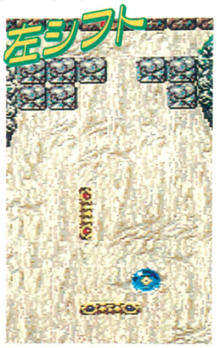
上のパドルはオフェンスパドル、下のパドルはディフェンスパドルと呼ばれる。ひとりプレー時には、ディフェンスパドルを上下に移動することはできない。が、オフェンスパドルは高さが移動でき、左右のフォーメーションを選択できる。ふたり同時プレーでは、ふたつのパドルは上下左右に動きたい放題動けるのだ。ふたり同時プレーでは、さらに派手なパドルさばきが楽しめるわけだ。

➡ふたり同時プレーでの受け持ちパドルの設定画面なのだ。ひとりプレー時のパドルフォーメーションとふたりプレーの場合の実例も公開。







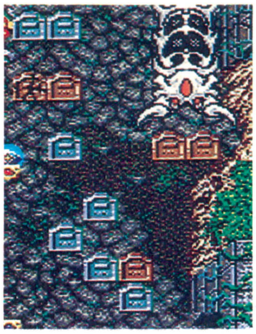


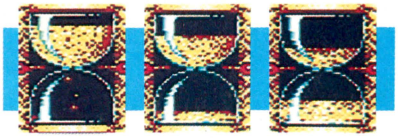


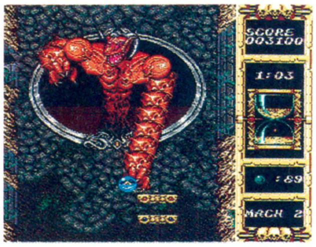
ステージ1

ステージ1は、たてスクロールのみの比較的シンプルな構成になっている。とはいっても、敵はガンガン攻撃してくるし、仕掛けもあるしで、けっこうハードだ。このステージで、パドルさばきを身につけてしまおう。パドルさばきは、フォーメーションと同様に、3段階に調節できるスピードも重要だ。ボールが跳ね返ってくるスピードと自分のパドルの動くスピードとのバランスが大切なのだ。自分がプレーしやすいスピードを見極めよう。このへんの戦略性もおもしろさのひとつだからね。

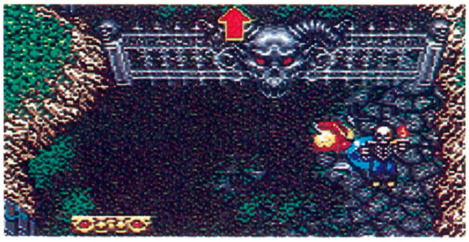
このステージにある仕掛けはワープゾーン。ボスの直前まであっという間に連れていってくれるので、時間制限があるモードではうれしい仕掛けだ。ボスはデーモン。ワープゾーンを使えば時間も十分あるし、ボールをしっかりフォローしていれば楽勝だぞ。

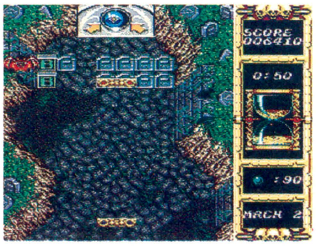

⬆はい、ではワープゾーンを見てみましょう。竜の口が入り口です。





⬅ステージ1のボス、デーモン。彼は伸ばした手でなにをしようとしているのか?

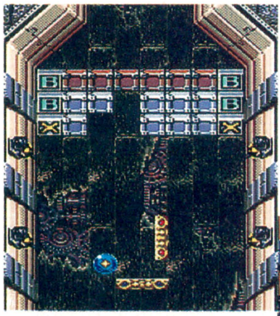

➡続いて敵キャラと障害物を見てみましょう。デーモンの顔が張りついているドアはボールをぶつけて壊すのです。火を吐くガイコツはいやですね。

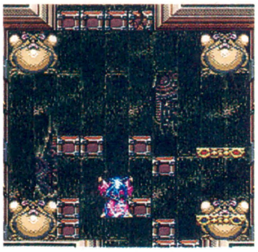


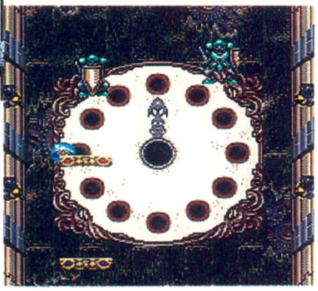
⬅あれがゴールなのだ。残りタイムは50秒もあるし、もう楽勝だね。Bというのは、ボーナス得点が入るブロックだ。

ステージ2

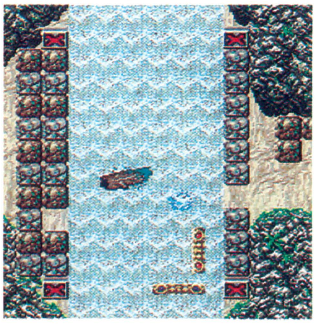
ステージ1とはうって変わって、機械仕掛けのステージだ。たてと横にスクロールするので、ちょっとムズいかも。ステージ途中の赤い宝箱にあるアイテムは必ず取ろう。


➡オフェンスパドルを横にしてみました。道がちょっと先細りになっているのが難かしさを物語っているのだ。


➡魔法使いにカエルはつきもの。カエルにボールを飲まれたぞ。


⬆ステージ2のボス、時計台。指輪をはめても湖は干上がらない。ボスは楽勝なのだが、いろんな仕掛けでてこずるぞ。

ステージ3


⬅ああ、ボールがよく見えない。おまけに進行するべき方向は左だ! 流木がかなり邪魔だぞ。よーく気をつけて打たないとダメだ。



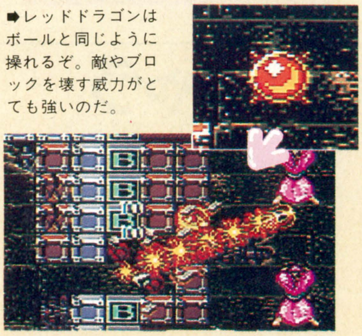



➡さーてどっちに行こうかな。進路の選択は慎重にしたほうがいいぞ。中央のカエルはいったんボールを飲み込むとしばらしくてからとんでもない方向へ吐き出す。

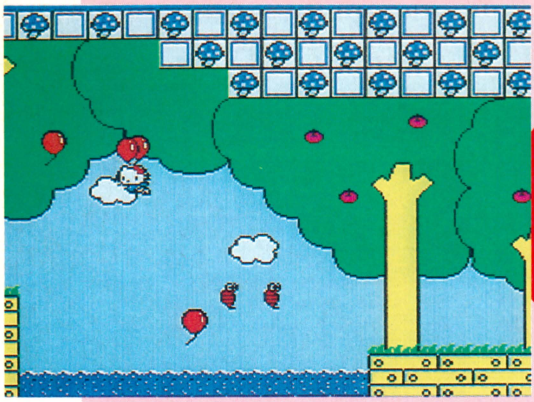
やくものヤクモノ!!

ステージの途中で手に入れることができるアイテムをちょこっと紹介しよう。宝箱にボールを当てるとなかからアイテムが出てくる。これをパドルでキャッチするといろんな効果を持つアイテムが手に入る。アイテムには、パドルをしばらくの間長くする、時間を止める、画面内のブロックを破壊する、そして右の写真のレッドドラゴンを呼び出す、という4つの種類がある。

➡レッドドラゴンはボールと同じように操れるぞ。敵やブロックを壊す威力がとても強いのだ。







ONE POINT

キティちゃんが風船で空を飛ぶ、ファンシーなアクションゲーム。心がとてもなごむソフトだ。

ふんわりふわふわ

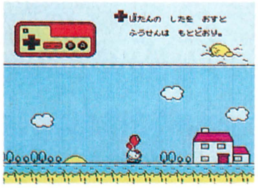
ハローキティワールド

ファミコン FC	アクション	カートリッジ
	キャラクターソフト　3月27日発売　4800円　2メガ	

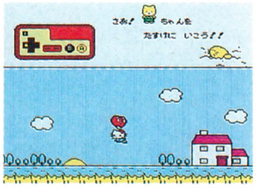
女の子に人気のあるキャラクター、ハローキティが主人公のアクションゲームだ。お友だちのくまちゃんが風船につかまったまま、どこかに飛ばされてしまったのだ。それをキティちゃんが助けにいくぞ。アクションゲームといっても、キティちゃんが主人公だから銃をぶっぱなしたりムチを振るったりするわけではない。風船にぶら下がってふわふわ移動していくのだ。簡単な操作法でだれにでもとっつきやすく、またシンプルであるがゆえに奥の深いゲームだぞ。かわいいだけじゃないのだ。

キティちゃんのお話を聞こう

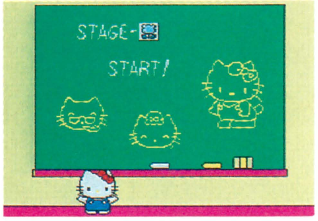
キティちゃんのお友だちのくまちゃんが、風船につかまったままどこかに飛ばされてしまったのだ。さあ、くまちゃんを捜しにいこう、というわけで、まずはキティちゃんが風船の扱いかたを教えてくれる。キティちゃんの移動法は風船を使う方法だけなのでとっても簡単だけど、じつはそうでもない。左右移動、上昇、風船を離す、風船をふくらませる、といった4種類の行動がとれる。きめの細かい操作が必要なのだ。操作法を把握したら、出発!!



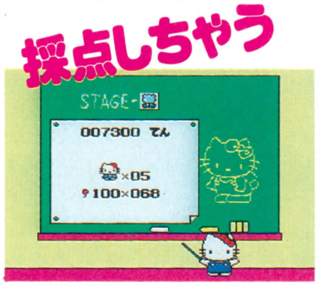
➡この風船再生テクで行動の幅が広がるのだ。



➡まったくドジなくまだぜ、とは言っていない。

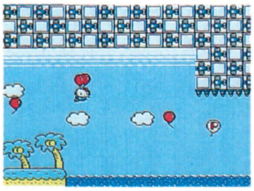


⬆スタートってわけだ。でもなぜ黒板の前に立っているかは謎である。

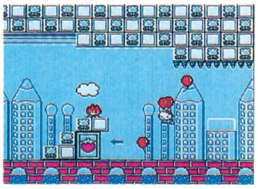


空を飛ぶのは気持ちいい!

まずは、一番最初の面、チューリップのステージを紹介しよう。空に浮かんでいる風船を集めていくのだ。キティちゃんは、攻撃できないので、空を飛んでいる鳥は避けるしかない。風船は、鳥にぶつかると割れてしまうぞ。全部割れてしまわないうちに、新しい風船をふくらまそう。海に落っこちたりしたら大変だからね。ステージの途中には、ボーナスステージの入り口や無敵アイテムなどがあるぞ。こまめに集めながらゴールを目指すのだ。



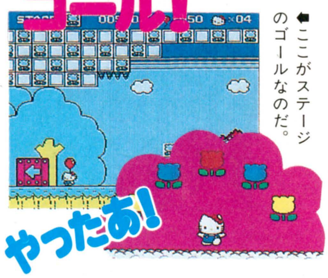
⬅トゲトゲがあったり、敵がいたりで大変。



⬅ボーナスステージへの入り口なのです。



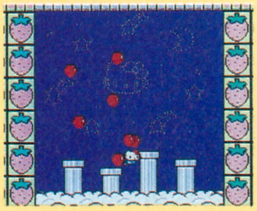
➡4つ集めるとハートの器がひとつ増える(ウソ)。



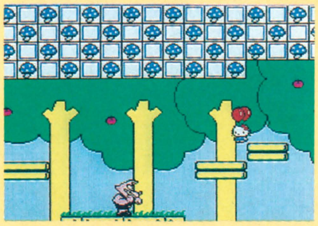
⬅ここがステージのゴールなのだ。

秘密を少し教えちゃう

ステージの途中にはボーナスステージの入り口なども用意されている。くだもののマークが描いてあるところには、とりあえず入ってみよう。また、2面からはボスキャラも出現するのだ。がんばらなくっちゃ、だよね。

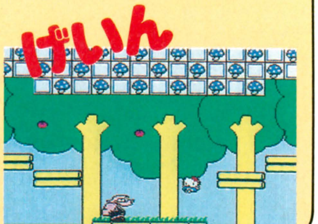


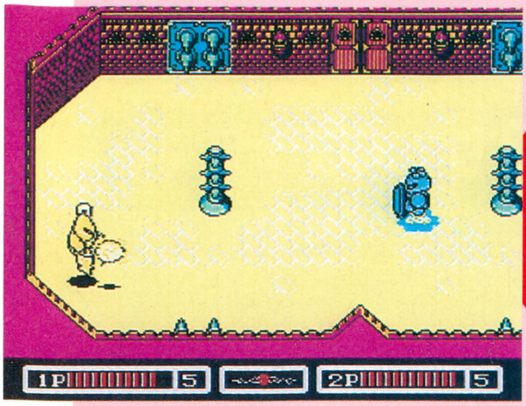
⬅ボーナスステージの様子。風船を集めるのだ。



⬆きゃー、ボスよっボス! どうすればいいの、キティ困っちゃう!!

⬇とりあえずけっとばしてみるわ、えいっ! やったわ! 大成功よー!





ONE POINT

神々の世界を舞台にしたボールゲーム。さまざまな特徴のあるキャラクターを使い闘っていく。

大白熱電光闘球技
プラズマ・ボール

FC ファミコン	アクション	カートリッジ
	ジャレコ　3月27日発売　6300円	2メガ

この『プラズマ・ボール』は、自然を司る6人の神を使ってプラズマボールと呼ばれるボールをぶつけ合う1対1のボールゲームなのだ。プレーヤーは、6人の神のなかから好きな神を選ぶことができる。各キャラクターにはそれぞれ必殺技があって、それを使えば試合を有利に進められるのだ。プラズマボールは、キャッチしている間にエネルギーが溜まるので、これを敵にぶつければ多大なダメージを与えることができるぞ。モードは、ひとり及びふたりプレー、クエストモードの3つがあるのだ。

プラズマボールをたたき込めっ！

クエストモードは、悪の力に取り付かれてしまった神々を救うことが目的。このとき主人公となるのは、6人のキャラクターのなかから選ばれた者で、残った5人の神が敵となる。戦闘方式は、相手が倒れるまで闘いあうデス・バトル方式を採用しているぞ。

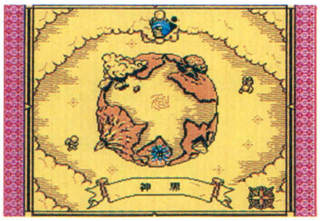


⬆このステージは雲の上なのだろうか？まぁ、とにかく闘ってみるべしなのだ。

⬇お偉い神様からいただいたボールを敵に投げるのだ。ギュッときつい奴をな。



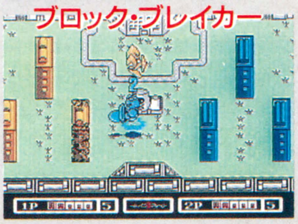
⬇これはクエストモードのマップ。5つの世界にいる神を助けにいくのだ。



3つの闘技場

ひとりまたはふたりプレーのときは、3つの特徴ある闘技場から好きな場所を選んでプレーできる。闘技場ごとに闘いのルールが違っているので、いろいろな遊びかたができる。闘技場にあった対策を立てればいいかも。なお、クエストモードでは、試合は基本的に3つのなかのひとつ、デス・バトル方式で行なわれるぞ。

ブロック・ブレイカー



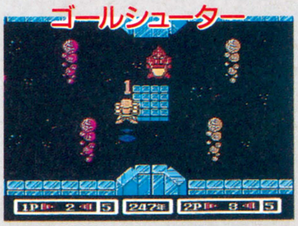
⬆相手側のビルをすべて壊したら勝ちになる。敵より早く壊していこう。

デス・バトル



⬆とにかく敵にボールをぶつけて倒すというルール。容赦しないでぶつけろ！

ゴールシューター



⬆画面の両わきにあるお互いのゴールめがけてボールを叩き合うのだ。

登場する6人の闘神たち

このゲームに登場する6人の神々を紹介しよう。神にはそれぞれ、攻撃、防御、エネルギー、プラズマの4種類のパラメーターが設定されているのだ。プラズマというパラメーターはなにかっていうと、ボールをキャッチしてからエネルギーをどれだけ早く溜められるかという時間に関わるもの。この数が多ければ、それだけ時間がかからずボールにパワーが溜まる。これらのパラメーターは、少しではあるが自分で変更したりできるぞ。各能力が平均的に強いキャラにしたり、攻撃力が強いキャラにしたりできるってわけなのだ。

風の闘神 みすとらる



こうげき	□□□
ぼうぎょ	□□
エナジー	□□□□□□
プラズマ	□□□

➡必殺技はトルネード・アタックだ。

金属の闘神 めたりあす



こうげき	□□
ぼうぎょ	□□□□□□□
エナジー	□□
プラズマ	□□□

⬅マグネ・ショットがコイツの武器だ。

木の闘神 ぷらんたす



こうげき	□□
ぼうぎょ	□□□
エナジー	□□□□□□
プラズマ	□□□

➡プラント・ショットが必殺技なのだ。

火の闘神 いぐにす



こうげき	□□□□□□□
ぼうぎょ	□□
エナジー	□□□
プラズマ	□□

➡炎の必殺技ファイア・ショット。

水の闘神 あくあんと



こうげき	□□□□□□
ぼうぎょ	□□□
エナジー	□□□
プラズマ	□□

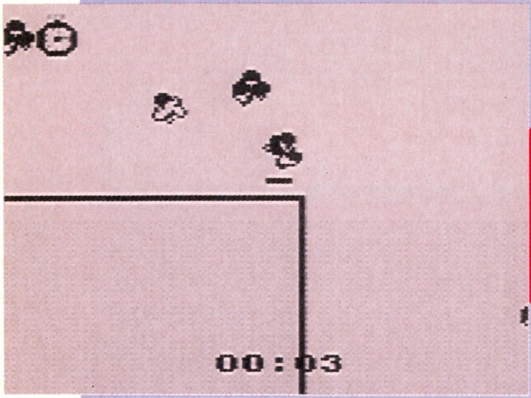
⬅フロード・ショットが必殺技だ。

土の闘神 でぜると



こうげき	□□
ぼうぎょ	□□□□□□□
エナジー	□
プラズマ	□□□□

⬅クウェイク・アタックが必殺技なの。



ONE POINT

シンプルな操作性とスピード感あふれる試合展開がグー。海外パソコンゲームの移植ソフト。

スピード満点の試合展開!!

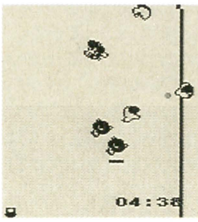
プロサッカー

ゲームボーイ	スポーツ	カートリッジ
	イマジニア 3月27日発売 3800円［込］	1メガ

ヨーロッパで絶大な人気を誇ったパソコンゲームをゲームボーイに移植。画面はトップビューで、とてつもなく広いフィールドを駆け回る選手を操作する。パス、シュート、山なりパス、スライディングなど、選手たちの多彩な動きが特徴だ。世界各国の代表チームを選んで、通常の試合のほかに、リーグ戦、トーナメント戦などが楽しめる。試合では、フォーメーションの選択や選手交替もでき、さらには芝の状態や風の有無など、試合のコンディションを各自が設定することもできる。

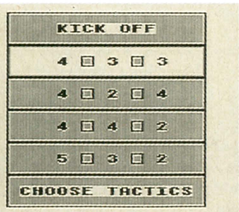
リアルな動きに感動する

画面内を走り回る選手の動きはとてもなめらかで、スライディングやシュートも自由自在。もちろんボールの動きもスピーディーで、一瞬たりとも気は抜けない。本物のサッカーのようにリアルなのだ。

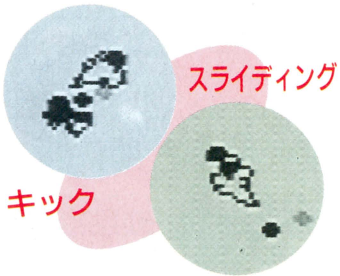


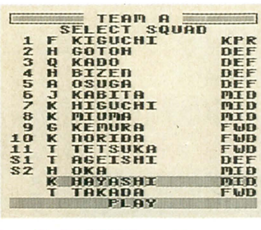
⬅下にバーがある選手をプレーヤーが操作するのだ。

フォーメーションを組め！

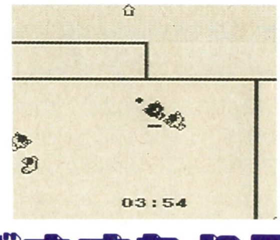


➡4つのフォーメーションが用意されているのだ。





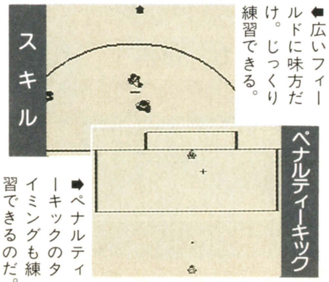
⬅チームの選手も自在に選べる。それぞれ個性がある。



⬅ゴール前の攻防。キーパーはコンピューター操作だ。

練習モードでまずなれろ

通常の試合を始めるまえに、練習モードで操作方法をつかむことができる。練習モードは全部でふたつ。ひとつはスキルで、キーパー以外の敵がいない状態で練習ができるモード。ふたつめはペナルティーキック。これはPK合戦だけを楽しめるモードだ。



⬅広いフィールドに味方だけ。じっくり練習できる。

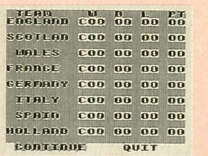
➡ペナルティーキックのタイミングも練習できるのだ。

大会で実力をためそう

ゲームに慣れたらさまざまな大会に出て実力を試そう。総当たり戦で勝ち点を競うLEAGUE、トーナメント方式で優勝を争って戦うTHE CUP、グループAとグループBに分かれて総当たり戦を行ない、その上位チームが欧州一をかけて戦うEURO TROPHYなど、さまざまな大会が用意されているぞ。

LEAGUE

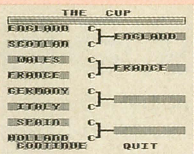
4チームの総当たり戦で勝ち点を競う。勝てば2点、引き分けで1点だ。状況によっては引き分けを狙う高等戦術も必要だ。



⬅8チームのリーグ戦。担当チーム以外の試合は勝手に消化。

THE CUP

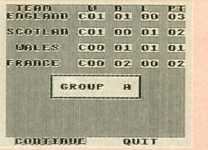
8チームによるトーナメント方式の大会。3試合勝てば優勝となる。引き分けの場合は、もちろんPK合戦でケリをつけるのだ。



⬅こちらは勝ち抜き戦。1試合たりとも負けられないのだ。

EURO TROPHY

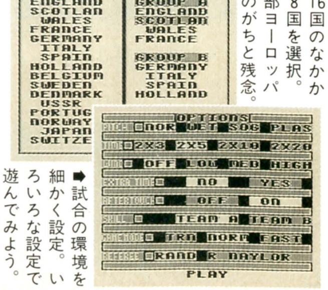
A、B両グループに分かれて試合をし、それぞれの上位チームによって勝ち抜き戦を行ない優勝チームを決定する大会なのだ。



⬅グループで上位に入ることが大切。本当の勝負はそれから。

試合環境も変更できる

プレーヤーが試合環境を設定できるのも魅力のひとつ。設定できる項目は、芝の状態、試合時間、延長戦の有無、ボールを蹴ったあとの変化の有無、ゲームスピードなど多種多彩。また、グループA、Bに参加するチームを世界各国から選ぶことも可能。ひいきのチームどうしを対戦させられるのだ。



⬅16国のなかから8国を選択。全部ヨーロッパなのがちと残念。

➡試合の環境を細かく設定。いろいろな設定で遊んでみよう。



ONE POINT

『うる星やつら』キャラクター総出演のRPG。オートマップ機能もあるから初心者でも安心。

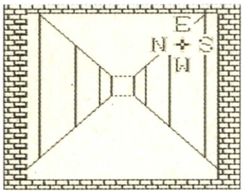
楽しいダンジョンRPG
うる星やつら
—ミス友引を捜せ!—

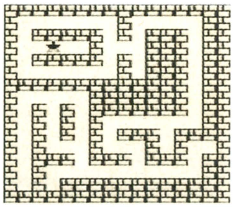
いまだに人気の衰えを見せない『うる星やつら』が、ゲームボーイに登場。3Dダンジョンタイプの RPGだ。ゲームの主人公は諸星あたる。ミス学園祭の少女を目指して、数々の敵キャラ(ほかの登場人物)を倒しつつ何層にも重なるダンジョンを突破するのが目的だ。敵キャラとの戦闘方法は、戦う、アイテム使用、インチキ使用、話してみる、など多種多彩。線画で表示されるダンジョンのスクロールや、ところどころに導入されるモザイク処理など、美しい画面処理が随所に見られる。

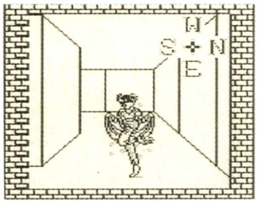
GB ゲームボーイ	RPG	バックアップ カートリッジ
	やのまん　5月下旬発売　5200円[込]	2メガ

ダンジョンを進んでいけ!

ゲームはすべてダンジョンのなかで行なわれる。その階のどこかにある階段を目指し、上へ上へと進んでいこう。1回通過した道はオートマップに書き込まれていくから迷う心配はないぞ。


➡ここがダンジョンの画面。ここを歩いていくと敵キャラが登場するぞ。

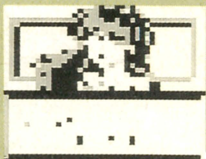

➡1回通過した場所は自動的に地図に書き込まれる。星が自分の位置だ。


⬅敵キャラ登場。どいつもこいつも原作ファンにはおなじみのキャラだ。

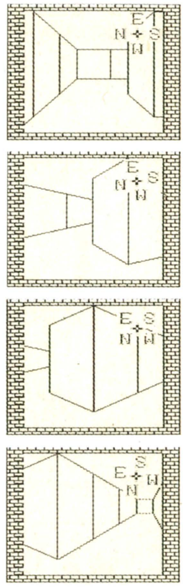
モザイクもあるぞ

ゲーム中のいたるところにスーパーファミコンもびっくりのモザイク処理がなされている。下の写真以外にも、一部の文字はそのままに、背景だけにモザイクをかけていく画面もあるぞ。

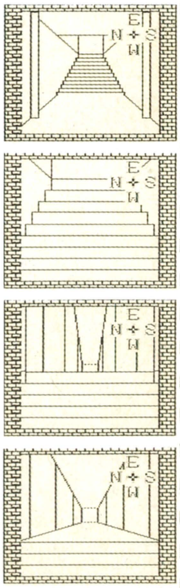

⬅オープニング画面。どちらかを選択してみると……。


➡突如モザイク処理がかかり、画面がフェードアウトする。

なめらかなスクロール!!

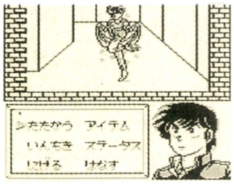


楽しげな画面処理!!

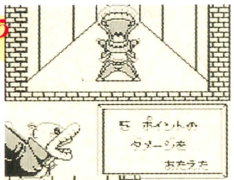


戦いはインチキもある?

敵と出会ったら戦闘だ。普通に殴り合うだけでなく、さまざまなことができるのが特徴。あの手この手を使って突破していくのだ。


⬅戦闘直前の画面。戦うだけでなく、いろいろなコマンドがあるのが特徴。

たたかう

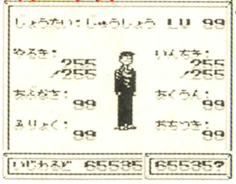

➡戦うときは交互に殴り合う。痛いぜ。


⬅ダメージを受けたときは自分のグラフィックが変化する。

はなす

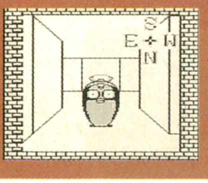

➡いきなり戦闘中に会話することも可能。

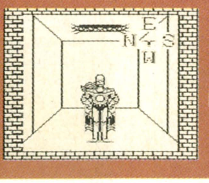
ステータス

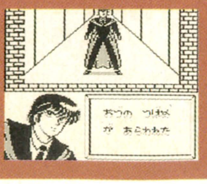

⬅ステータス画面を見てみることも可。パラメーターも変?

ま★い★ど★お★な★じ★み★の★敵★キ★ャ★ラ★だ★ぞ

敵キャラもモンスターではなく、普通(?)の学生たちだ。原作のファンならずとも一度は見たことがある個性的なやつらが、個性的な登場をしてくる。


⬅地面から登場だ。


⬅天井から降りる。


⬅走りながら登場。

クイズ脳天逆落とし 2/21日号当選者

●北海道 砂田和子 ●静岡県 島崎 充
●北海道 山上啓介 ●兵庫県 水口仁志
●長野県 高橋功也 ●広島県 奥本健作
●東京都 板倉一郎 ●高知県 有友光俊
●東京都 打越義一 ●福岡県 増田幹子



クイズ! 脳天逆落とし

バキッ!! ドスッ!! うるあー!! 今回は『ファイナルファイト』第3の主役"ガイ"の登場だ!!

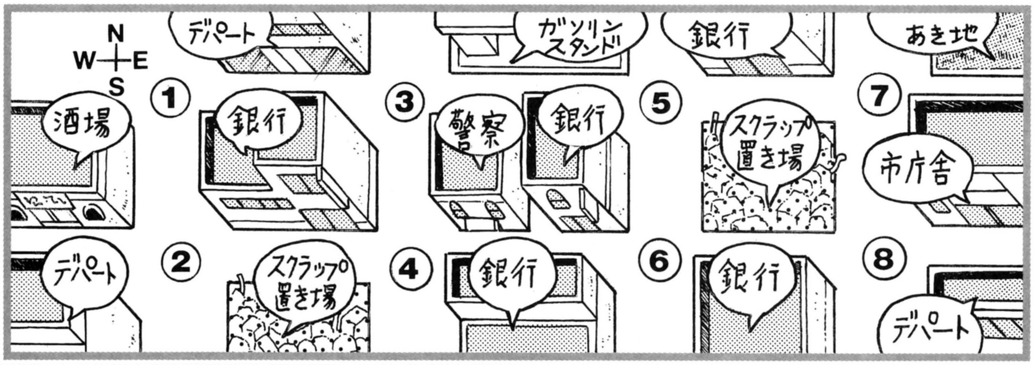
ROUND 34

ファイナルファイト・ガイ

問題

私はメトロシティーの市長マイク・ハガーだ。街の噂では、マッドギアに立ち向かう新たな男が現われたらしい。いますぐ助だちに行きたいのだが、その場所を知る唯一の手がかりが右の写真だけなのだ。なんとか場所を探してくれ。





応募のきまり

夕暮れどきのメトロシティーのどこで、ガイはストリートファイトをくり広げているのか？ 街の地図にある①～⑧のなかから答えてくれ。ヒントは、ガイが闘っている場所の背景と影の向き、そして地図の左上にある方角だ。わかった人は、答えの番号とキミの住所、氏名、年齢、電話番号を官製はがきに書いて、ファミコン通信編集部『クイズ脳天逆落とし㉞』係まで送ってほしい。しめきりは3月24日の消印まで有効!!

賞品について

みごと正解した人には、抽選で10名様に5000円分の全国共通おもちゃ券をプレゼント！ 全国どこでも使えちゃう便利な券だから、旅先なんかで、ふとおもちゃが欲しくなったときにとってもグーだ！ たくさんのご応募待ってまーす。

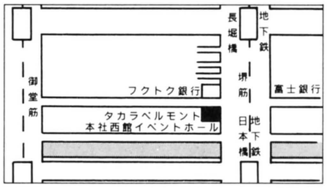
先週の答え……………… あ

INFORMATION
インフォメーション

ヒューマン主催のゲーム大会でありんす

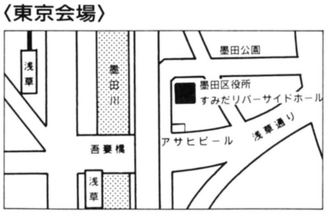
春休みにヒューマン主催のゲーム大会が開かれるのだ。大会で使用されるソフトは、スーパーファミコンの『スーパーフォーメーションサッカー』、『スーパーファイヤープロレスリング』だ。成績優秀者に豪華賞品が与えられるのはもちろん、なんと、それぞれのソフトのゲームデザイナーと対戦ができるのだ(『スーパーフォーメーションサッカー』は天野亮司氏、『スーパーファイヤープロレスリング』は増田雅人氏)。開催日は、大阪が3月22日(日)、東京が3月28日(土)。開催時間は両会場ともに10～17時。東京大会には、ファミ通からホルモン新山も出場するぜ!!

〈大阪会場〉



タカラベルモントホール
地下鉄堺筋線、長堀橋駅より徒歩3分
地下鉄堺筋線・近鉄線、日本橋駅より徒歩7分

〈東京会場〉



すみだリバーサイドホール
東武伊勢崎線・地下鉄銀座線・都営地下鉄浅草線、浅草駅より徒歩5分

カレンダー付き下敷きをあげます

スーパーファミコンソフト『超攻合身サーディオン』の発売を記念して、発売元のアスミックからカレンダー付き特製下敷きを10名の読者にプレゼント。欲しい人は、はがきに住所、氏名、年齢、職業、電話番号を明記して196ページのあて先まで。締切は3月26日、消印有効だ。ゲームの内容はロボットが自機のアクションRPGだぞ。



⬅メカデザインがカッチョヨイのです。

柴田亜美のコミックス発売!!

『ドラゴンクエスト』のパロディー4コマまんがを描き続けている、柴田あみの単行本がエニックスから発売されたのだ。収録作品は『ドラクエ』4コマを全157作、コミックガンガンで人気連載中の『南国少年パプワくん』の描き下ろし番外編など。ポスターとステッカーが付いて定価800円で発売中なのだ。



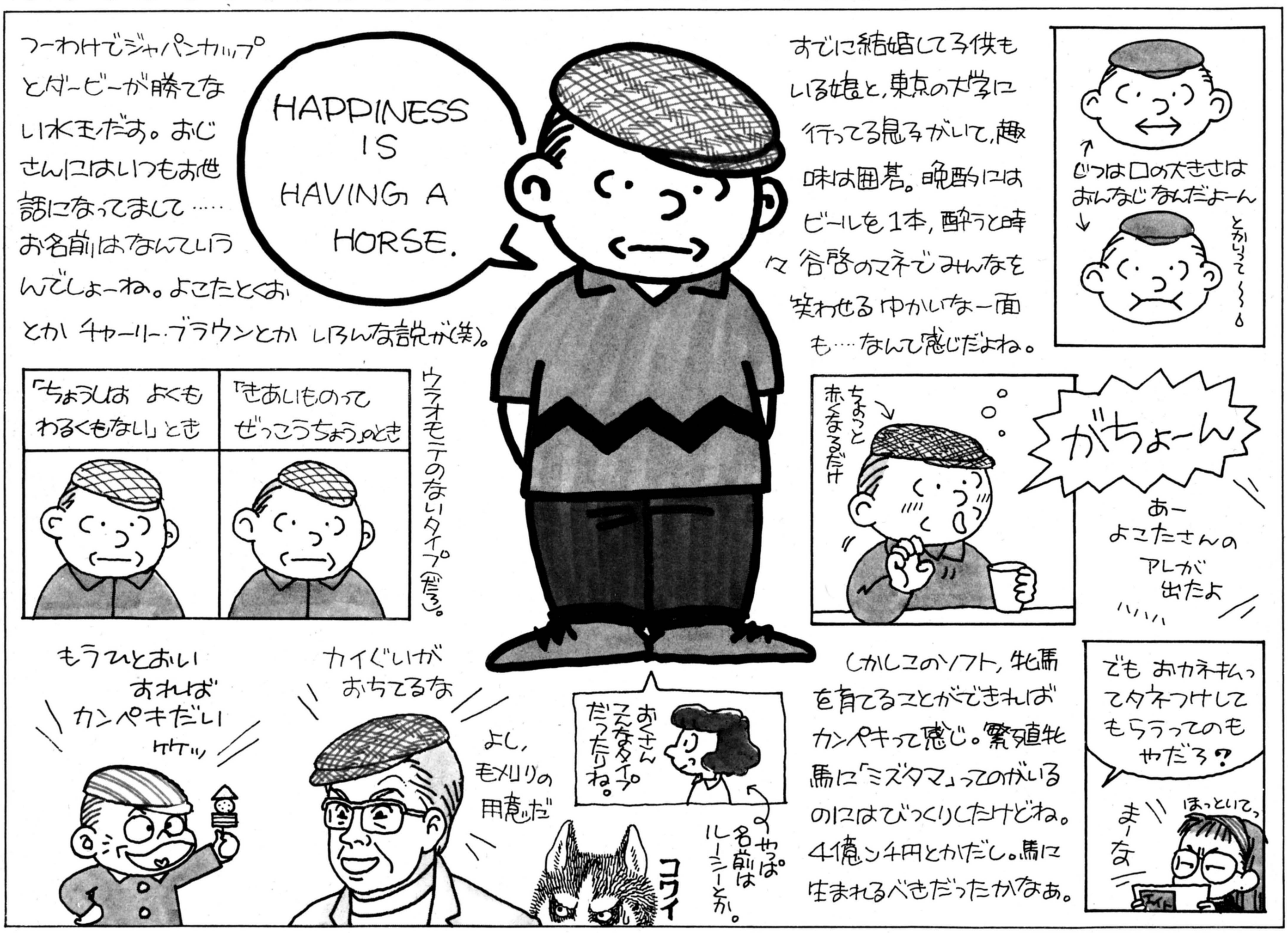
⬅なんつうか、インパクトある表紙だなぁ。

水玉紳士録

MIZUTAMA BLUE BOOK

私的ゲームキャラクター名鑑

今週のゲスト　『ダービースタリオン』の厩舎のおじさん　イラスト：水玉螢之丞



——みなさん、こんにちは。みなさんは馬券を買ったことがありますか？　……あ、もちろんみなさんが未成年でなければ、の話ですけどね。最近の競馬ファンの急増ぶりには、ホントに目を見張るものがあります。競馬場をデートスポットに選ぶカップルも増えているようですね。というわけで、今回のゲストは、『ベスト競馬 ダービースタリオン』でおなじみの、厩舎のおじさんです。どーもおじさん、今日はようこそいらっしゃいました。

「ああ、どーも。……いやあ、こういうところはどうも苦手だな」

——おじさんは日々おウマさんの成長を見守り続けているワケですけど、もう何年やってらっしゃるんですか？

「何年って言われてもねえ。もう若いころからずーっとだね」

——おウマさんのことだったら、もう手に取るように……？

「ああ、わかるわかる。そのときの健康状態からゴキゲンまで、ワシにかかれば一発だね」

——頼もしいですねえ。

「ウマはいいよ、スナオでね。そこへいくと人間なんざ……」

——あっ、おじさんってお子様いらっしゃるんですか？

「ああ、息子がひとり。もう結婚してるけどね」

——おじさんの息子さんですもの、デキがいいんでしょうね。

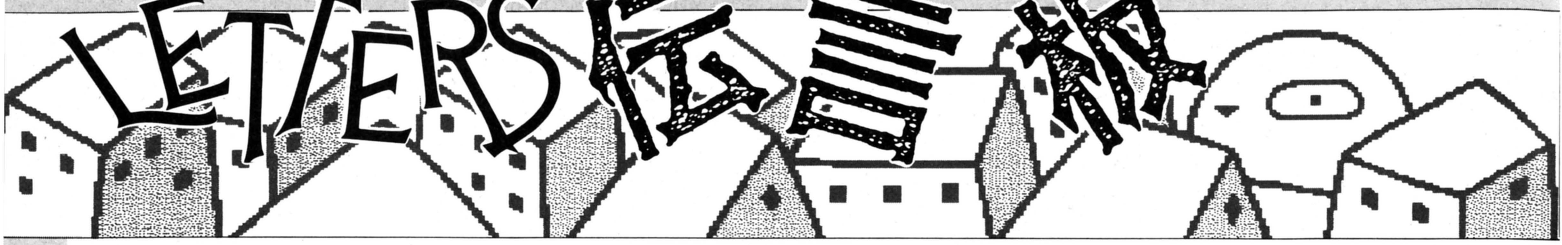
「……いやあ、とんでもない」

——家庭においては、奥様が調教士の役割で、おじさんはやっぱり厩舎のおじさん、と……。

「ワシらの息子なのに、なんであんなデキの悪い……。イヤイヤ、やめておこう」

——それはやっぱ、騎手が悪いんじゃないスか？

「なるほど！　ワシもどーもあの嫁とは、“ウマ”が合わないと思ってたんだ!!」



グルメなオカマのMちゃんは週に一度、生魚が食べたくなる。でもビンボーなんで、生魚といってもまわるお寿司ばかりなのん。で、思うんだけど、まわるお寿司って化学調味料の味がディープすぎない？

何があなたをそこまでさせるんですか？
（和歌山県　電気屋の息子　18歳）

いや、そうおっしゃられても、当方としては「あっそれ！　いろはのいの字はどう書くの～？　こうして、こうやってこう書くの」という複雑な事情がありまして……。えっ、他意があるんじゃないかって？　めっそうもない、体位といってもほんの3種類ぐらいですから……。ほら、私の腰をまっすぐ見てくださいよ。この腰の振りがウソをつけると思いますか？
腰の動きでそこまでする編集者

『ロマンガ』を予約していたにもかかわらず、発売日に買えなかった。ファミ通の『ロマンガ』の攻略の記事もむなしいだけだ。
（茨城県　ウィリアム真田　14歳）

ぷぷぷぷー。『ロマンガ』ときたよ、おい。いやーイカス略称だな。まさか『ロマンシング Sa・Ga』をねえ、『ロマンガ』と略すとはなあ。キミってハッキリいっておバカさんだろう？　くっくく。ホント、ひさびさに大笑いしちゃったぜ。
『ロマサガ』とゆーなーの編集者

絶対無敵ライジンオーだって、負けるときもあるさ！
（宮城県　高山と水のロマン　13歳）

うっうっ、ウソだ！　そっそんなのウソに決まってるもーん。そんなこと言うなんて、おまえなんかうっ、ウソつきだーい！　やーい、ウソつき毛ムシでやーのやーの。だってさ、ぼくのマミーがいってたもん。「キミヒコさんのいうとおり、ライジンオーは絶対無敵ですよ」って！　どおおんなもんだい。今度そんなこと言ったら、ゲンコツ10回だからなあ。
精神年齢が5～6歳の編集者

私は週に3回、カレーライスを食べている。ああ、すばらしきカレー人生。
（栃木県　戸沢美枝子）

甘い！　まるでカレーの王子様のような甘さじゃ。まずカレーをカレーって呼んでいるところが、甘過ぎるぞ。だいたいあのスペルで、どうやったらカレーと読めるんじゃ。どう考えてもカリーだわい！　しかも、シシカバブー。カレーに続いてライスという言葉がついているのは何ごとじゃ！　本場インドではライスでなく、ナンやチャパティをつけて食べているのじゃぞ。えーい罰としてアーグラ上野店の5倍カリーとタンドールチキン5本の刑を申しつける。食べた翌朝のトイレは非常に辛いが、これも貴様にカリー人生を極めてほしいからいうのじゃ。
インスタントカリー『LEE』の20倍でもオーケーな編集者

ダイエー恒例、一の市はいつも牛肉モモかたまりが安くなっているような気がしてならんのですが、気のせいでしょうか？
（茨城県　軍艦ハレツ）

あ・い・だ・も・もー！　あいだももと聞いちゃ、黙っておれん。くらどけ、くそ編集。ワシに原稿書かせろ。で、ももちゃんのどの部分を売ってるんだ。テルミー。テルミープリィィーズ。でも、計り売りよりまるごとのほうがいいぞ。なぁに、銭のこたぁ、心配すんな。
レフトハンドはあいだもも専用の怪獣ひでごんす

生まれ変わるとしたら何がいいですか？　ちなみにぼくは消しゴムになりたいです。
（神奈川県　バニラアイス）

バニラアイスかなっ？
ガバスのほしい編集者

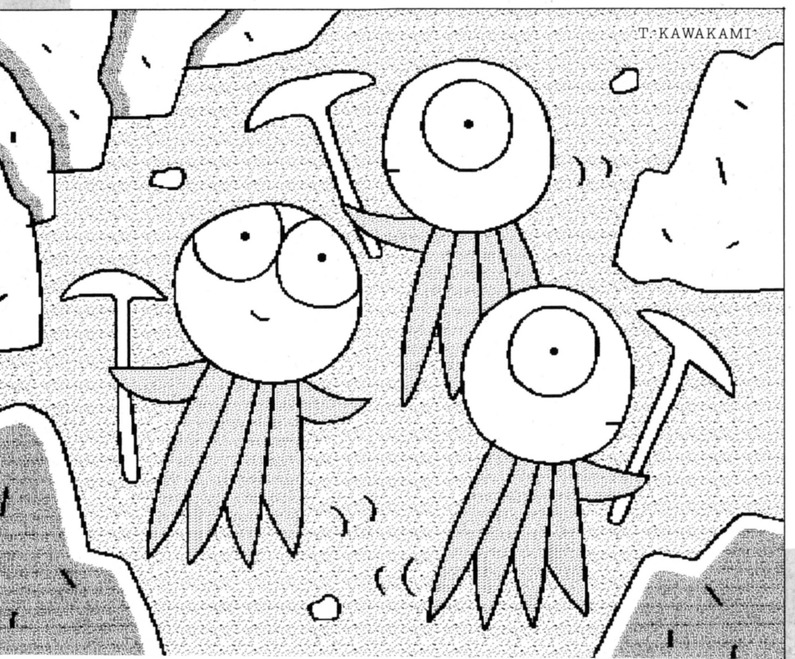
「だれかファミ通を買って……だれか……。寒い！　このままでは死んでしまうわ。そうだわ、ファミ通を燃やして暖まろう。うわ、暖かーい……」でも、彼女は助かりませんでした。
（東京都　神明隆之　16歳）

う！　涙で返事が書けない編集者

編集者さんに質問です。北海道と沖縄県では、どちらが好きですか？
（愛知県　イーフリート　13歳）

まあ酒とメシがうまくて、女がキレイなところだったらどこでもいいんだけどね。ただ、北海道にはススキノがあるからな。とりあえず北海道のほうが頭ひとつぶん、リードってところだね。
俗物で即物的な編集者

このまえ家庭科の授業で幼稚園を訪問した。そのとき園児に「お兄ちゃん」と呼ばれてしまった。このさい否定はしなかったけど。ううう……。



（千葉県　ダイナマイト女神）

あら、お気の毒ね。私なんか生まれてから一度も「お兄ちゃん」と呼ばれたことがないわよ。これってやっぱり、ビ・ボ・ウの差ってヤツかしら。アッ、ハーン。
アンタ、男になりたいってはがきに書いてあったけど、よかったら私とアレを交換しましょうよ！
と提案するオカマのM

いま保健の時間なんですが、何をやっているのか教えてほしいですか？　むっふっふっふ。心臓病と脳卒中です。ちょっと期待してたでしょ？　残念でした。ベロベロバァ〜。
（京都府　ゆんりっきー）

うわっ。心臓と脳みそですか？　いや、じつは私、それには目のないほうでして。とくに脳みそなんかは人肌に温めて……。うわっ。想像しただけでも××××が○○しちゃって。うわっ。
けっこう危ない編集者

5がつにぢしんがおこるのでひなんしろ。
――ジョニーへ――
（長野県　リアリティ・サガ 15歳）

ジョニーは戦場へ行った。
――リアリティ・サガへ――
ジョニー・ビー・グッドな編集者

さわやかに行こうぜ！　ハイ、軽〜い感じで！
（青森県　青春と原子力）

そんじゃ、肩の力を抜かさせていただきましょうか。ふ〜〜っ、ぷぅぅぅぅぅぅぅ。ありゃ。尻の穴の力まで抜いちゃったよ。こりゃ、おじさん一本取られたな。ハァー、コラ、どっこいしょ。まあそこのキミも座って、座って。ヤングの諸君も、たまには肩の力でも抜いて、おじさんと話でもしようじゃないか。こう見えてもおじさんも昔はワルでねぇ、ナオンのひとりやふたりはヒーィヒーィいわしたもんですよ。あっこれ、うちのカーチャンにはナイショね。ぐっふふふふふ。ゲップ
ぜんぜんさわやかじゃない編集者

ふっ！　編集者さん。人生の途中でセーブやロードができたらいいと思いませんか？
（東京都　ねむるくじら 15歳）

とりあえずいまの状態をセーブできたら……。そしたらシャイなぼくでも、憧れの隆子さんに思いきってアタックできる！　もしフラレてもリセットすればいいもんな。うーんセーブって便利だ。逆に彼女もぼくのことが好きだったらどうしよう。結婚しちゃったりなんかして。いやーテレるな。でも待てよ。結婚したあと、ほかに好きな人ができたらどうしよう？　うーん、やっぱりリセットかな？
そんなもんあったら、いつまでたっても人生が終わらない編集者

やい、パンク小僧の編集者！　イギリス以外にも、いいバンドはたくさんあるんだぜ！　てことでU.Sコア特集だ！　パチパチ（以下バンド名が並ぶが省略）。
（東京都　でもゲーム音楽も好き）

けっ！　オレはワスプはでぇーキレーなんだよ！　このほかにも「日本のパンクバンドは聞かないのか!?」とかいうはがきが届いてるけど、ンなことオレに聞くな！　だいたい、おめーらパンクってヤツを誤解してねえか？　音楽やファッションなんかじゃねえ。ましてやU．KとかU．Sとかでもねえ。パンクは生きることを体現したモンなんだ。わかったか？　このファッション・パンクスが！　ハッ！
でも迷彩パンツをはいて出社したら、クソヘビメタ野郎に間違えられてしまったパンク小僧の編集者

スーパーファミコン版『ダンジョンマスター』の効果音は、ビクターから発売されている『ワルキューレの伝説』のソレに酷似している。洞窟教教祖の田原誠山氏はどう思っているだろう？
（東京都　ヨセフ・メンゲレ）

ではさっそく聞いてみまひょ。「ふーむ、ふーむ。しかしわしは『ワルキューレの冒険』のほうしかやってないんで、よくわからん」。洞窟教教祖のわりには、けっこういいかげんな答えだなあ。じゃあ、洞窟教普及会長兼会計補佐のハンチャンにも答えてもらおうか……。「拙者に何か用でござるか？　ん、なに、なに。『ダンマス』でござるな。パソコン版ではもともとBGMはなかったからのお。ずいぶとヌルい話じゃ」。だってさ。
洞窟教下足番担当の編集者

塩崎ん玉！　しかしなぜ、東府屋なのだろうか？
（広島県　うーん、マンダム）

頼むからこの文章を音読しないでちょうだい。あら、そこの読者ちゃんはすでに音読しちゃったみたいね？　もお、お下品なんだから。でも、そんなアナタが好きよ。ところで、こんなはがきを載せちゃって、剛ちゃんは怒ってないかしら？　とても不安だわ。モロッコに売り飛ばされたら、どーしよう!?　ああ、私ってやっぱり、悲劇のヒロインなんだわ。絶対そうよ！　間違いないわ、うん。
そう言いきるオカマのM



そういえばメキシコの人たちって、化学調味料をヘルシーフードだと思ってご飯にかけて食べているんだって。なんだか考えただけでも胸ヤケしそうな話ね。ゲゲゲのゲ。

おたよりのあて先は196ページ、伝言板係まで。なるべくはがきで送ってね。採用されたかたには1000ガバスを進呈します。

[サンバでお習字]



サンバ賞 2460ガバス

モロ出し容疑
（森田将棋）
by がんばれ篠山!!

岡山県 やまさん

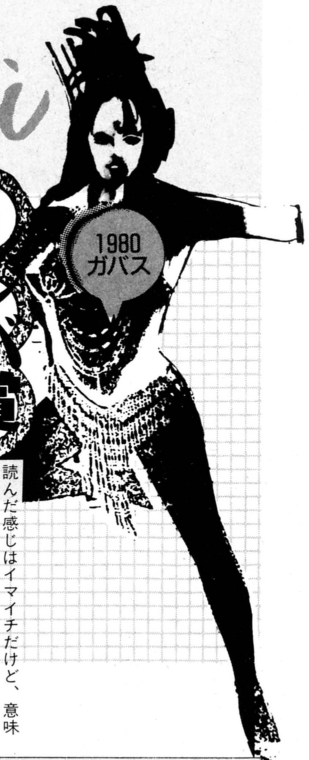
ちょっとネタが古いが、なかなかテクニカルな快作。それはそうと、キャノットオカズな写真集だったよね。

ルンバ賞 1980ガバス

茨城首都水戸
（いただきストリート）
by 本当は「県庁所在地」

北海道 翔・YA!!

読んだ感じはイマイチだけど、意味が通じてるのがいい。本当は県庁所在地、ってのも正直でいいね。



ファミ通町内会

FAMITSU CHONAIKAI

非常に嬉しいことがあると、世界中に言いふらしたくなる。でも、聞いてるほうはうるさかったりして。

マンボ賞 各1750ガバス

虚無僧ジェリー



兵庫県 ガンジー2

ちょこまか動きまわるジェリーと、もの静かな虚無僧。ヘンだけどファニー。

ヨッ! 椎名誠人
（ヨッシーのたまご）

茨城県 しんろ

作品には関係ないけど、ヨッシーの形って"おまる"に似てるよね。

超スケベ元チカン
（長宗我部元親）
BY・信長の野望

神奈川県 ちょーだい

もっと、元気よく書いていれば……。おしい。作品の出来は三重マルです。

一家逃亡物語
（イーハトーヴォ物語）
by 今時やだねぇ……

愛知県 麻雀男

一家で逃亡するのなら、まだいい。毎日が旅行で、けっこう楽しいかもしれない。

盆踊りな人々 各1200ガバス

絵を描いている女の人は、なぜか年齢不詳の人が多い。幼いころは怖いとも感じた。でも、きっといい人なんだと思う。

そろそろ**スト中**の季節がやってくる。万国の労働者よ、団結せよ！と、うたった帝国はなくなり、泡は割れちまったし、今年は見ものかもしれない。会社はどこでも**大苦悩計算**てなわけ。わかった？

亜土パンスト大洗濯
by 両手で書けるの



千葉県 スチャラカ

スト中（ストⅡ）
by うちの親父もやるぜ!



千葉県 めいろん

大苦悩計算（大工の源さん）
by おつむがたらなそう

東京都 物欲

6馬身差が…（ロマンシング サガ）
by ジョッキーチェン

岡山県 やまさん

象、猿、キリン、貘（リーサルキングダム）
by わくわく動物ランド

和歌山県 木の葉ドン

解剖かい？（大航海時代）死体
by 憩ろにな

神奈川県 ソニックだ!!

便器のフタ（天使の詩）

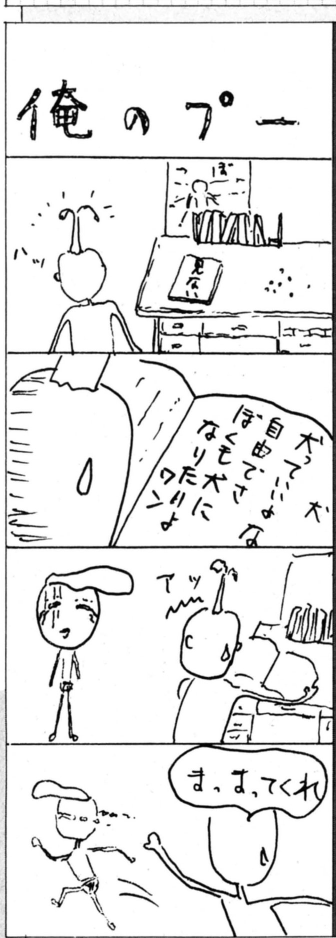
香奈川県 小川幸伸

股間陰部魔羅維（ロマンシング・サガ）
by ジャミルの役立たず

東京都 KAGECHANG

各1500ガバス

読者の4コマ



福島県　ガビンにガチャピン　ハゲチャビン

つづくかな……。

●選評　やっぱり、なんだよね。他人のものを勝手に見るのはマズイでしょう。



東京都　ニルルーハチ

ビッグサンダーマウンテンは、並ぶからいやだけど、たのしいんだ。

●選評　交通渋滞がいやなら、スキーよりミッキーよりウッキーで、サルになろう。

各800ガバス

人生水前寺

タイトル：西尾政広

ライト級

スマイル猿います

佐賀県　太田浩

機嫌は悪いが、ガイルは反撃

千葉県　たいやきやいた

ミドル級

「ていいてい！ていいてい！ていいてい！」

北海道　円頂黒衣

各1000ガバス

大予言

スーパーファミコン版の『ストリートファイターII』は、ザンギエフがロシア代表になる！

神奈川県　キャプテンつばめ

バボちゃんとパチ夫くんが近いうち結婚式を挙げる

福島県　ファイナル

各1100ガバス

写真腕相撲突発トーナメント　〜中国地区大会〜

15歳の女だけど、ガンバリまぁず。



岡山県　MMJA！

対

さあ、かかってこい！



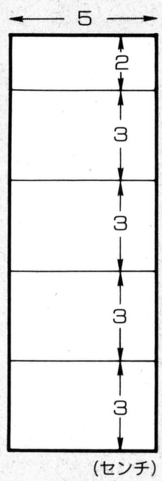
広島県　あくま

評　今週は中国地区大会じゃあ。MMJA！は、女のくせにようやるのう。あくまは、なに考えとんじゃ。熱かろうが。ふたりとも気合が入っとるけー、引き分けじゃけんね。

今週の勝負

引き分け！

4コマ マンガのオキテ



（センチ）

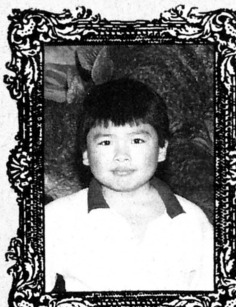
牛乳とアブラ汗

ううっ！　大またでスタスタ歩く敏之の腹部に鈍痛がこみあげる。小きざみに震えているが、眼光はするどい。ぬぬっ！　3度目のビッグウェーブだ。もうダメかもしれない。そう感じながらも、敏行は江利ちゃんのことを思い出していた……。負けるもんか！　歯をくいしばり、ひたむきに我が家を目指す。がんばれ敏之！　あと30分で、安堵の小部屋にたどり着くことができるのだ。

各700ガバス

異形の肖像

東京都　EBE



岡山県　MMTA!



1000ガバス

街の新名所



佐賀県　ひろくん

ちょっとだけ悲しいバラの国です。

●選評　滅びちゃった国って感じでさみしいね。

各555ガバス

単発イラスト道場



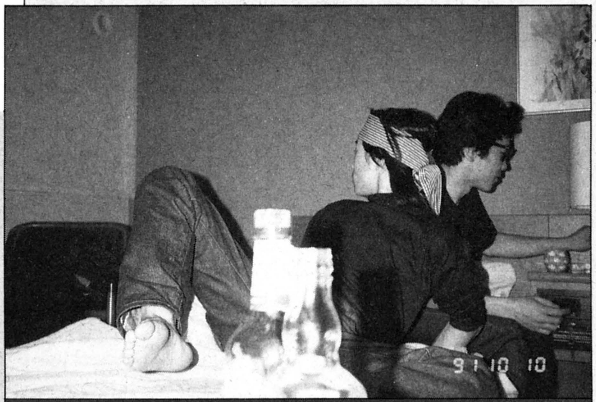
神奈川県　ちゃる



東京都　佐々木 元

984ガバス

ねじれゆく世界



福島県　会田浩光

身体がねじれました。いまもこのままです。

●選評　今度は首もねじって昇天してくれ。

各888ガバス

私も町のレポーター

ハマナカ かわいい赤ちゃん……………… [redacted] 現品限り ￥460の品 ¥320

神奈川県　藤井友也

●選評　う～ん、かわいい赤ちゃんが、たった320円で手に入るなんて……。

〈ニッポー〉元気なお父さん 300円

奈良県　円月輪

●選評　元気なパパはこの値段！　赤ちゃんより安いってのがよい。

愛知県　シャンプー

水瓶座 1/21～2/19生

★全体運●親子関係に恵まれ、そのうえ仕事でも栄職のチャンスをつかめるでしょう。プライドを守り、野心を持って過ごすことで輝ける年となります。幸せの前の投げやりに㊟。
★ラッキーポイント●おしゃれなベルト。
★愛情運●女運―自殺を考えたりするような人にアプローチ。ふくろうのグッズを贈ると吉。男運―村とか池とかの名のつくものが絆。
★健康運●2月はヒステリーに注意。柑橘類

●選評　しかしすごい星占いだね。自殺を考えている人なんてやだよ。

MANU
〈マヌー〉
流行に敏感な男たちの
トレンドファッション。

群馬県　戸塚利明

●選評　以前レストランマヌーを紹介したが……。

三重県　北京ダック



●選評　ランボーはこのナイフにビビるかな？

長野県　木内靖

ぬいぐるみバンド　モンキーズ

●時／13：30～●15：00～

今年の干支「さる」にちなんでかわいいおさるさん達の生演奏をお楽しみ下さい。



●選評　むかし同名のバンドがあったが……。はたしてテクはどうか？

情報の小部屋



●電気さんいらっしゃい
ニューヨークの鼻たれ小僧たちをも踊らせてしまった人気ユニット、電気GROOVE。彼らのファンらしき人々からのはがきが、なぜか急増している。余談だが、町内会の担当者のひとりは、彼らが人生と名乗っていたころから応援しているので、とても喜んでいる模様。

各555ガバス

私の報告書

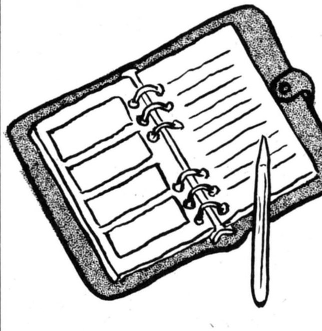
なかなか集まらない新コーナーアイデアをカリフォルニア在住のジョナサンにも考えてもらったぞ。

◎『ロマンシングサ・ガ』のパッケージは裏だけ見ると、**戦国シミュレーション**のようだ。　宮城県　マスターK

◎僕の妹は街で変なおじさんから、「**いくら**」と聞かれたことがある。ちなみに妹は12歳です。　富山県　コイ

◎僕は4年前の夏、高橋名人に**怒られた**。　千葉県　東京少年

◎友人の家で遊んでいると、『**ゴレンジャーの秘密**』という本が出てきた。　佐賀県　インキー山崎



◎友人Jはサッカーを**サック**と呼んでいる。　埼玉県　田口洋

◎サッカー部のSは『キャプテン翼II』のまねをして**骨折した**。　宮城県　メッツァ

◎僕の鼻の穴はなぜか**粉チーズの臭い**に満ちている。　新潟県　つかぽん

◎工作の時間にS子から「私の分も作って」と頼まれたM君は「**子供なら**」とだけ答えた。　茨城県　のんきな受験生

◎近くの八百屋のいちごの値札には、「リカも大好き。**東京ラブストロベリー**」と書いてある。　東京都　高橋千代

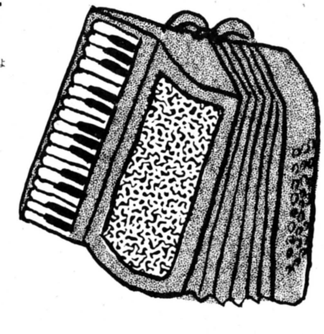
◎友人に「思ったんだけどさあ……」と話しかけたが「**思うな**」と言われ話ができなかった。　愛知県　少年よ大志を抱け

◎すぐに姿を消してしまうMはみんなから、**ウォーリーを探せ**と呼ばれている。　神奈川県　那由他

◎海岸や森のなかですてられた靴などを発見すると、**犯罪のにおい**を感じてしまう。　鳥取県　リンダリンダ

◎ワシは**大仁田厚に似た**ババアを3人知っているんじゃ。　横浜市　悪の勇者ピッコロ

◎2月28日号の『アニマード』で、登場したマジンガーZもどきは、はっきり言って**グレートマジンガーにしか見えない**。永井豪はどうしたんだろう。



◎犬を裸締めで**落とした**。　東京都　三国太郎太

◎このコーナーでもらえるガバスの額が以前の2倍以上になったが、担当者が**強気な人**になったのだろうか。　神奈川　東京地下結社営団

◎「腹が減った」と言い**チリ紙**を食べる友人Y。　福島県　ファイナル屁

◎僕が通院している皮膚科には**患部の撮影をするカメラマン**がいつも待機している。　宮崎県　寒川和真

◎父が働いている血液センターには、**ドラキュラーズ**という草野球チームがある。　栃木県　山田祐巧

◎階段を一段飛びで駆け降りていく**白髪の老人**を見た。　神奈川県　キャキュキョ

りろりろ

田中ひでお



ジョンが考えてくれたコーナーは『ウォウでイヤッホウ』。内容は気に入らないものを紹介して、ジョンの槍で串刺しにするというもの……。過激なインディアンに乾杯だ！

あて先は
ファミ通町内会
各コーナーまで

URANAI 開運 どい コーナー

占う人
福田有宵先生



今週の運勢 3/23[月]→3/29[日]

1月生まれ 内面的な苦労が多いが、忍耐あるのみ。夜遊びは禁物。気分転換に体操が吉。金運は低調、大損注意。家庭では水風呂に注意。異性運も期待できない。1と6、黒と青、古銭、帽子にツキあり。水曜、土曜が吉日。

2月生まれ 予期しないことが多い。週初め小吉。スポーツはグループで。母親にほかの子と比較されても怒らないこと。異性運は、噂やいたずら書きがある。2と7、赤とだいだい色、メガネ、照明器具、火曜、日曜が吉。

3月生まれ 固い信念で乗り切るとき。勉強は人の話を素直に聞いて。背筋を鍛えると頭スッキリ。三度の食事はしっかり取ろう。異性運は片思いムード。5と10、黄色とエンジ、キャンドル、白魔術の本、火曜、土曜が吉。

4月生まれ 苦労の後の喜びあり。勉強はできると暗示をかけて。苦手なスポーツに挑戦して吉。東に頭を向けて吉。異性運は、新しい人とは不調、旧友は吉。5と10、黄緑とグレー、風呂敷、母の愛用品、水曜、木曜が吉。

5月生まれ 実力を蓄えよう。友人3人組で行動するとき。勉強は基礎固めをしよう。家庭では週末に手伝いをしよう。異性運は女性が優位。ライバル多く、接近困難。4と9、白とオレンジ、記録帳、日記、金曜、日曜が吉。

6月生まれ マンネリを吹き飛ばせ。志は大きく。勉強方法は変えて吉。就寝時間を守ろう。お金は買い物のために貯めて吉。異性運は、気分や見かたが変わるとき。2と5、白とグレー、ボール、クルマ、月曜、木曜が吉。

7月生まれ 初め悪くても終わりよし。意志を貫いて好転。女性の協力で得をする。日光浴が吉。金運は小吉。異性運は女性しだい、高嶺の花になるかも。1と6、赤と黒、太陽のマーク、アイドルの写真、火曜、水曜が吉。

8月生まれ 交際面が多忙。ピクニックや花見、森林浴が吉。スピードに注意。家庭では机や本棚の整理が吉。異性運は、外出先、旅先でのラブハントが吉。3と8、黄色と黒、テレカ、靴がツキを呼ぶ。火曜、金曜は吉日。

9月生まれ 希望と情熱を持て。が、趣味に凝りすぎないように。ゲームにも熱中するとき。スポーツ観戦吉。家庭は団らんムード。金運も安定。異性運は吉、すぐに行動を。5と6、緑と紺、参考書、名画、水曜、土曜が吉。

10月生まれ 交際面好調。ふたつのことに参加して忙しい。海外の知識は吉。足を鍛えよう。家庭では来客や出入りあり。異性運は、友人の友人から。3と7、エンジと茶色、マスコット人形タヌキの置き物、月曜、金曜が吉。

11月生まれ 平凡運だが週末は好転。勉強は気分でしないこと。家庭では食べ物にケチつけるな。金運は10円を大事に。拾い物もあり。おなら、口臭に注意。異性運はまだムリ、3と8、青とピンク、鈴、鉢物、月曜、木曜が吉。

12月生まれ 友人と意見の対立あり。すぐには解決しないので一週間待とう。家庭内でも不満が出そう。スポーツでのケガに注意。異性とロゲンカしないように。2と7、紫とエンジ、整理箱、辞典、火曜、日曜にツキあり。

福田先生によれば、一人前の易者になるには10年はかかるということだ。

迷える子羊救済

私は歌手のKANさんの大ファンなんですけど、近い将来、KANさんに会えるチャンスはあるでしょうか? コンサートでもなんでもいいんです。
(千葉県　愛田奈乃　14歳)

春のコンサートは、チケットの入手が困難なようです。すぐに会えるとはいえませんが、東京でコンサートがあるときに、いろいろチャンスを作ってみましょう。時期的には、夏休みの間に会える可能性が高いでしょう。ファンクラブに入ったり、コンサートの日程を調べてみたり、さまざまな方法を尽くしてみれば、きっと会えるでしょう。今年は、そのチャンスの年です。易では、あなたの友人のなかにもその歌手のことが好きな人がいると出ています。その人といっしょに行動をとってみるとよいでしょう。

●人には悩みがつきものですが、易パワーを信じれば大丈夫。では、はがきを待ってます。

獣神サンダーライガーのトラブルスープレックス



心 ぼくはこのまえ、女の子に初めて告白しました。しかし「あなたには心がないから」といわれ、フラれてしまいました。ライガーさん、"心がない"ということはどういう意味なんですか? また"心"をつくるにはどうすればいいのでしょうか? 教えてください。
岩手県　ポン次郎　15歳

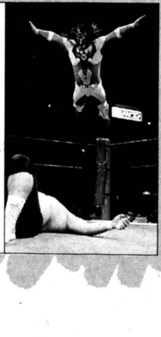
射 キミに心がないって? そんなことは絶対ないよな。だってキミはその女の子のことが好きなんだろう? もしキミに心がなかったとしたら、絶対に人を好きになることはないハズだ。人が人を好きになるということは、とても強い感情だからね。ただ、その女の子にはどうやらキミの熱い心が伝わらなかったようだ。もし、まだその女の子のことが好きなら、もう一度アタックしてみたらどうだろう? それができないようなら、キミはその程度の心の持ち主なのかもしれないな。

伸 ぼくは体をもっと鍛えて、筋肉をつけたいと思っています。しかし筋肉をつけると、背が伸びなくなってしまうという話を聞ききました。この話って本当のことなんでしょうか?
愛知県　真面目な相談者　15歳

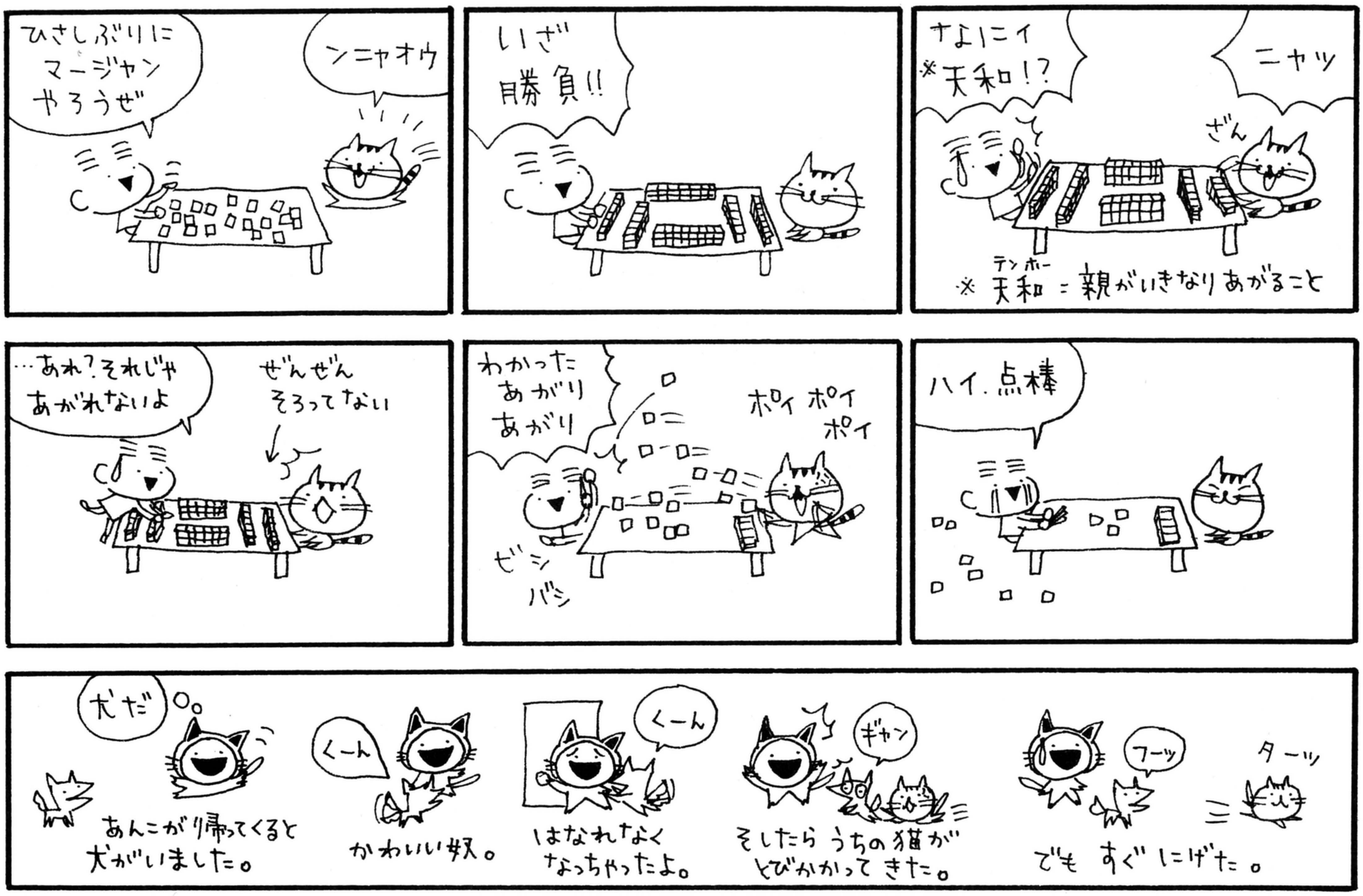
遅 たしかにキミの言うとおり、急激に筋肉をつけようとすると身長は伸びない。もしキミが身長を伸ばしながら筋肉をつけたいなら、ボディビルディングよりも水泳やバレーボール、短距離走などのスポーツをしたほうがいいぞ。キミはまだ15歳なんだろう? これからまだまだ身長が伸びる年令だ。筋肉は20代になってもつけられるので、あわてることはないぞ。

心身のバランスを取ってつぎのステップに進め!

獣神に聞け!
キミの悩みを獣神ライガーが断つ! 恋のことでも勉強のことでも、あの悩みでもオーケー。あて先はファミ通編集部ライガー係だ。いろんな相談を待ってるぜ!!



ドラネコシアター　餅月あんこ



前回のつづきに鋭く迫る!!

もう終わっちまいましたけど、オリンピックの橋本聖子を見ていて、ふと「サムス・アランってこんな人かな」と思いました。ま、橋本選手は身長1メートル56センチ、体重は55キロ、サムスは1メートル90センチの90キロという違いはあるんだけど。やっぱ懐かしいや、『メトロイドII』。『ゼビウス』は『ソルバルウ』になるし、あ一長生きしてよかった。『ディグダグ』も3Dにならないかな。土を真下に掘り進むなんて恐怖でしょうね。



前回は、小太り、メガネ、長髪のおたくクローンが世界各地に見られるのは、深い意味のある偶然＝シンクロニシティではないか？　という大胆な仮説を示したところで、〝つづく〟になったはずでした。

このシンクロニシティは、ユング心理学のなかでも、もっとも難しく、そしておもしろいところ。わかりやすく言えば〝うわさをすれば影〟に近い現象といえます。遠くに行った転校生のことを思い出したら2年ぶりに手紙が来た、『ドラクエ』のCDを久しぶりに聴いた日に『ドラクエV』の発表のニュースを知った……。こういう偶然の一致に、特別のメッセージが隠されてる、と考えたのです。それは時代や環境とは関係なく、人の心の奥に共通してあるという深層心理の世界のできごとです。

さて、時間や空間を超えて世界中に出没するおたくはどうでしょう？　彼らも深層心理の世界のメッセンジャー？　違うよねえ。でも、彼らに手渡されるアニメビデオやパソコンソフトは、アメリカとかインドとか暑いとか寒いとかと関係なく、だれにでも同じ質の感動や楽しみを与えるでしょ。これってユングがイメージした深層心理の世界に近いと思う。だから、不思議なことが起こるその世界では、おたくが連絡も取り合わずに同じスタイルのかっこをするの。

これをちょっと修正して、「TVゲームは21世紀の深層意識だ！」なんて言ったらウケるかな？

登録　商標



香山クリニック
尻に目薬 目に座薬
ファミ通薬品株式会社

かやまりか：ゲーム好きの精神科医。職業がら人の悩みを聞くのが得意なリカ先生。キミも相談してみる？

祝プロ野球開幕特別企画 PART 1

1992 今年のペナントレースを占う!!



退屈な冬を乗り越え今年もまたプロ野球開幕の季節がやってくる。さあ、お祝いだ、お祝いだ。

まずは昨年の熱い戦いを振り返らなくっちゃね!!

〜序盤戦(4月〜5月)〜

'91年のペナントレースは、セパ両リーグともに、4月6日に開幕した。雨で順延となったダイエー–オリックス戦以外、合計5試合が行なわれ、リーグ優勝、ひいては日本シリーズ制覇へ向けて戦いの火ぶたが切って落とされたのだ。

長い戦いになるとはいえ、開幕ダッシュできるにこしたことはないよね。それは、12球団すべてにいえること。しかし、セリーグは混戦というか、ダンゴ状態。開幕まえの下馬評でダントツの評価を受けていた巨人が、昭和55年以来11年ぶりの開幕2連敗をきっしたこともあって、不振の阪神を除く5球団が火花散るデットヒートを繰り広げた。阪神は開幕5連敗を皮切りに連敗街道をまっしぐら。5月7日からは8連敗。これじゃ戦いに参加できるわけないよね。

いっぽうパリーグは王者西武が貫禄の開幕8連勝。まんまと開幕ダッシュに成功した。開幕試合の対ロッテ戦が14対2、2戦目の対オリックス戦が15対3。とにかくもう打つわ打つわ、7戦目までは3番秋山、4番清原、5番デストラーデのクリーンアップの誰かが必ずホームランを打っていたっていうくらい。王者西武に正面から挑める唯一のチームともいわれる近鉄は、かみ合わない投打の波に悩まされていた。開幕戦でエース阿波野が日本ハムに3ホーマーを浴び、続く2戦目は野茂が11もの奪三振を奪いつつ打線が沈黙し、敗退。5月末には、首位西武とのゲーム差は9.5と大きくリードされていた。セリーグはともかく、このまま進んだらパリーグの火は消えてしまうと思われたが……？

＜ザ・対決 狂乱の猛獣編＞



ロッテ　**金田監督** VS パリーグ　**審判団**

開幕当初、ロッテはそんなに調子悪くなかった。4月など連勝こそ1度だが連敗はなし。だがそんなロッテなりの好調さに、水を差すひとりの男が……。そう金田監督だ。開幕時から審判に悪態を突き続け、5月10日には退場処分に。また乱闘のどさくさに紛れて近鉄トレーバーを蹴ったり。しだいにロッテは泥沼へと突入していく。

〜中盤戦(6月〜8月)〜

2ヵ月を過ぎても、セリーグのダンゴ状態に変わりはなかった。大洋、広島、ヤクルトがそれぞれかわるがわる順番にトップに立つという、まさに大混戦。6月10日には、なんと広島、中日、巨人、ヤクルト、大洋の順でトップから5位までがわずか3ゲーム差内にひしめき合うってありさま。ただ1チーム、ぽつんと取り残された阪神は6月1日から球団史上初の10連敗をきっし、やっと1勝して連敗を止めたかと思いきや、また7連敗。混戦状態のなか、調子を落としたチームが阪神と対戦して息を吹き返すという、オアシスのような役回りをよぎなくされた。しかし、最後の決め手となるのはチームの総合力。まず大洋が脱落し、続いて7月28日に巨人の自力優勝が消滅。8月8日には、ヤクルトの自力優勝が消滅。ひた走る中日を広島が追いかける格好に。

いっぽう一度火の消えかかったパリーグ。西武の独走に待ったをかけたのは、やはり近鉄だった。まず、6月14日からの直接対決で3連勝。それで勢いづいたのか、猛追撃を開始。打の主役、ブライアントを半月板損傷で欠きながら勝ちまくり続け、オールスター戦直前の対西武戦でまたも2連勝。ついに開幕以来西武に独占されていたトップの座を奪い返すことに成功した。近鉄はオールスターをはさんでなおも6連勝。ライバルの西武を2.5ゲーム引き離すが、西武が反撃開始。直接対決はほぼ互角、ほかのチームにはどちらも負けない。1から1.5ゲーム差のあいだで2チームのスリリングなデッドヒートが繰り広げられた。

＜ザ・対決 友情を胸に編＞



広島　**山本監督** VS 中日　**星野監督**

このふたりの監督、じつは、花の44年組みと呼ばれていたドラフト同期生で、本当は仲がいいのだ。ほかには田淵ダイエー監督などもそう。しかし監督としてチームを率いたら話は違う。8月に広島と中日の乱闘があったけど、猛然と突っかけた山本監督に対し、星野監督は苦笑いでとっとと逃げた。これがチームにどう影響するか？

～終盤戦(9月～10月)～

混戦状態を抜け出したみたいに見えた中日が、９月に入って２勝12敗と、大きく崩れてしまった。そのスキマを突いて浮上したのが中日をぴったりとマークしていた広島。どうしても勝てない中日を後目に９月に入った途端６連勝。ついに９月７日にはトップの座を奪った。いっぽうデットヒートを繰り広げる西武と近鉄は９月６日から直接対決の３連戦を迎えた。結果は、西武の３連勝。ミラクルバファローズの愛称に恥じない追撃を見せてきた近鉄も、ここで力尽きるかと思われた。がしかし、すぐさま４連勝。優勝への執念を見せ、首の皮１枚ぶんの可能性を残した。そして、舞台は９月21日からの最後の西武対近鉄直接対決３連戦へ。第１戦は野茂の力投に関わらず守備の乱れが出て西武の勝ち。第２戦は近鉄が巻き返し、第３戦は近鉄がリードしていたが西武鈴木健の９回土壇場での同点ホームランで引き分け。３連勝か少なくとも２勝しなければ優勝の芽がなかった近鉄が、底力に勝る西武にとうとうトドメをさされ、パリーグの熱く長かったペナントレースは、事実上終わりをみた。

いっぽうセリーグの広島もほぼその時期に優勝を手中に収めた。その当時マジックこそ消えていたが、優勝を争う中日の星野監督の辞任宣言が出たのだ。つまりその時点で中日はあきらめた。リーグ優勝が正式決定したのは、西武が10月３日の対日ハム戦。２年連続８度目。広島が10月13日の対阪神戦。５年ぶり６度目。これによりチャンピオンフラッグは、広島と西武とで争われることになった。

〈ザ・対決 主砲の怒り編〉



オリックス **ブーマー** VS オリックス **首脳陣**

ブーマーとチームの確執は、そもそも土井新監督が就任したときに始まった。守備力とスピードとを重視する土井新監督の構想では、ブーマーは明らかに戦力外だったのだ。当然干される、ブーマーは反発するの、悪循環。10月５日、ブーマーはついに自由契約選手となり、ダイエーと入団契約。また来季も対決が続くことになった。



⬅しつこい近鉄を総合力で振り切った西武。強いぜ。

日本シリーズ

プロ野球の１年間の総決算ともいえる、'91年の日本シリーズは、10月19日に幕を開けた。圧倒的に西武有利の下馬評のなか、広島が意地を見せ健闘。最終第７戦までもつれこんで、けっきょく西武が４勝３敗で日本一の座へ。西武のシリーズ制覇は２年連続７度目。



➡全員野球で混戦を制した広島。称えられるべきだ。

1991ペナントレース全結果

◆パシフィックリーグ◆ / ◆セントラルリーグ◆

名前(チーム名)	受賞回数	成績	タイトル名	名前(チーム名)	受賞回数	成績
郭 泰源(西)	初		ＭＶＰ	佐々岡真司(広)	初	
長谷川滋利(オ)	初		最優秀新人	森田 幸一(中)	初	
平井 光親(ロ)	初	.3144	首位打者	古田 敦也(ヤ)	初	.3398
デストラーデ(西)	2	39本	本塁打王	落合 博満(中)	2 (パを含めて通算5度目)	37本
デストラーデ(西)2 トレーバー(近)初		92点	打点王	広沢 克己(ヤ)	初	99点
白井 一幸(日)	初	.428	最高出塁率	落合 博満(中)	4 (パを含めて通算7度目)	.473
大野 久(ダ)	初	42個	盗塁王	野村謙二郎(広)	2	31個
渡辺 智男(西)	初	2.35	最優秀防御率	佐々岡真司(広)	初	2.44
野茂 英雄(近)	2	17勝	最多勝利	佐々岡真司(広)	初	17勝
工藤 公康(西)	2	.842	最優秀勝率			
竹田 一浩(日)	初	22SP	最優秀救援	大野 豊(広)	初	32SP
野茂 英雄(近)	2	287個	最多奪三振	川口 和久(広)	初	230個
			最多勝利打点	パチョレック(洋)	初	14個
			ＭＥＰ	佐々岡真司(広)	初	14回

順位	チーム名	試合数	勝数	敗数	引分	勝率	ゲーム差
1	西武	130	81	43	6	.653	—
2	近鉄	130	77	48	5	.616	4.5
3	オリックス	130	64	63	3	.504	18.5
4	日本ハム	130	53	72	5	.424	28.5
5	ダイエー	130	53	73	4	.421	29
6	ロッテ	130	48	77	5	.384	33.5

順位	チーム名	試合数	勝数	敗数	引分	勝率	ゲーム差
1	広島	132	74	56	2	.569	—
2	中日	131	71	59	1	.546	3
3	ヤクルト	132	67	63	2	.515	7
4	巨人	130	66	64	0	.508	8
5	大洋	131	64	66	1	.492	10
6	阪神	130	48	82	0	.369	26

※MEPとは各試合ごとの最優秀選手最多授賞者に贈られる賞。パリーグにはMEPと最多勝利打点のタイトルはなく、逆にセリーグには最優秀勝率のタイトルはない。

1992 加藤博一の
12球団順位予想

ペナントレースも開幕間近。となると、どのチームが優勝するのか気になってくるところ。そこで、スポーツコメンテイターであり、本誌の代打一発の筆者でもある加藤博一氏を迎えて順位予想を敢行したのだ。

西武は今年も日本一となるのかっ!?

野球解説者　加藤博一



野球解説者やスポーツコメンテイターとして名を馳せるが、コメディアンとしての才能も多分に持ち合わせている。一説によると、スポーツコメディアンと言われることが多いとか。しかし、今回の順位予想に関しては、コメンテイターとして登場。真偽のほどは、ペナントレース後にわかるでしょう。

西武は再びリーグ優勝するのかっ!!

——ズバリ、今年のパリーグを制するのはどこですか？

加藤　去年、西武は81勝で優勝を決めたけど、今年は74、5勝すれば優勝するんじゃないかな。75勝を確実にあげられるのは、12球団を合わせたとしても、西武と近鉄だけだろうね。

——西武と近鉄ではどちらがリーグ優勝を決めますか？

加藤　単刀直入にいうと、もうそろそろ近鉄に勝ってほしいね。優勝は西武かな？　という気がするけど。毎年もつれにもつれさせて、いつもヌカ喜びで終わらせてくれる近鉄という球団に、ムカっ腹が立ってくる。10月の14、15日ぐらいになると、やっぱり終ちたか近鉄という感じで、毎年同じような傾向にある。だから、気を持たせるだけでなく、優勝を決めるなら決めるで、スパッと決めてほしい。

——近鉄が優勝する要因は？

加藤　阿波野の復活だね。西武の清原も立ち直るだろうけど。

優勝を左右させるピッチャーの存在

——清原が復活するなら、去年優勝しているだけに、西武のほうが有利だと思うんですが。

加藤　阿波野、清原が復活してくるのは間違いない。その清原が3割5分近く打てば、当然、チームの戦力になる。がしかし、必ずしも勝ちにはつながらない。いっぽう、阿波野の勝ち星というのは去年が2勝だっただけに、7、8勝すれば負けが減って、つごう14、15勝違ってくるわけだ。そう考えると、近鉄のほうに分があるんじゃないかという気がする。

——3位と予想したオリックスが、優勝することはないですか？

加藤　去年のオリックスは、豪快な野球から、緻密さを持った守りのチームに方向転換をした1年だった。守りを重視した野球っていうのが、今年は花開くことになるだろうね。でも、近鉄、西武と争うには投手力が足らない。だから、3位だな。

——投手力という面から見るとダイエーが4位という予想も、かなりつらい部分があるのでは？

加藤　若田部の入団が投手陣にいい影響を与えるはず。ピッチャーの枠がひとつ減る可能性ができて、チーム内のピッチャーがワンランク上のレベルでの戦いをし出そうとしている。投手陣のレベルアップが十分考えられるから、4位。

——では日ハムは？

加藤　土橋監督に変わって、べらんめぃ調がベンチに響き渡るだろうね。監督の気質が選手に浸透していけば、チームに勢いがつくだろうし。5位と予想をしたけど、3位から6位までの可能性を持っているといったほうがいいな。西崎を始めとして投手力はあるチームだけど、その投手力が崩れてしまうと去年のようになってしまう。

——ロッテはやはり定位置に？

加藤　今年からユニホームも変わって、新しいきれいな球場に移転するわけだ。ロッカーひとつをとってみても、川崎球場とマリンスタジアムは雲泥の差。今年のロッテは、これでやっと野球選手らしくなったなと、その喜びにひたる1年になるだろうね。だから、本当の力が出てくるのは、来年以降からだね。

パリーグ順位予想

優勝	近鉄バファローズ
2位	西武ライオンズ
3位	オリックスブルーウェーブ
4位	福岡ダイエーホークス
5位	日本ハムファイターズ
6位	千葉ロッテマリーンズ

パリーグの注目選手

「ここであげた3選手は、未知数との戦いになる」(加藤博一)

阿波野、清原に関しては、不調だった去年にくらべてどれくらい活躍するかが問題。若田部はプロとして、どれだけの勝ち星を取れるかが問題だ。各選手の活躍度は未知数ってことらしいぞ。



⬅不本意ながら、去年はたったの2勝。今年の活躍に期待。



⬅今年の首位打者を狙っているようだが……。結果が楽しみだ。



⬅阿波野との投げ合いや、清原との勝負になるとおもしろい。

阪神、ついに最下位脱出なるか!!

'92年のセリーグは激動の年になる!?

——リーグ優勝をするのはどこになりますか?

加藤 セリーグの順位予想は、本当に難しい。1位から4位は団子状態だね。チームどうしが競り合う、ファンが喜ぶようなペナントレースになるだろうな。そのなかで、希望としては、ぜひ巨人に優勝してほしい。

——巨人優勝の要因は?

加藤 藤田監督の健康が一番大切なんじゃないかな、巨人は。去年、体調が思わしくなかったのが、選手に悪い影響を与えた部分もあったろうね。心配することもあったろうし。これが解決すれば、巨人の優勝も有り得る。

——広島のリーグ2連覇は達成されることはないですか?

加藤 1位から4位っていうのは、どうなってもおかしくない。広島や中日が首位になることも十分考えられる。でも、これだけプロ野球ファンが遠ざかっていくなかでは、巨人の優勝が一番。

——やっぱり、プロ野球は巨人が中心じゃないとまずいですか?

加藤 ファンの期待が大きいだけに、巨人に優勝してほしいね。

去年、注目されたヤクルトはいかに

——ヤクルトは去年以上の活躍を期待できますか?

加藤 ヤクルトは、プラス材料ばかり。ピッチャーでは、高野や伊東が投げられるようになるだろうし。シーズンオフにあれだけ忙しかった古田、広沢もしっかり練習しているからね。

——マイナス要因はなしですか?

加藤 心配なのは池山。落合とのタイトル争いで、精神的にも体力的にも疲れてきていると思う。池山がさきにいて、落合が追いかける形で、最後にはひっくり返されてしまう。今年はちょっとふんどしのヒモをしめ直してかからないと危ないね。

阪神が5位になり大洋が6位の理由

——大洋が6位になってしまうのはなぜですか?

加藤 新外人シーツはバッティングで力を発揮するけど、守備に関しては未知数。ホームランの数ではパチョレックを上回るだろうね。となると、チーム力としてはプラスマイナス0なんじゃないかな。もっとプラスの材料がないとね。

セリーグ順位予想

順位	球団
優勝	読売ジャイアンツ
2位	広島東洋カープ
3位	ヤクルトスワローズ
4位	中日ドラゴンズ
5位	阪神タイガース
6位	横浜大洋ホエールズ

セリーグの注目選手

去年から開幕まえまでに、球団側ともめてしまった選手もいる。
「チームのお荷物とならないように、という意味でがんばってほしい」(加藤博一)
セリーグのこの3選手は、活躍というよりチームに迷惑をかけないように、という意味で名前があげられているようだ。



⬅今年は野球以外のことで、世間を騒がすことのないように。



⬅球団ともめたことが、あとを引きずらなければいいのだが。



⬅シーズンオフだけではなく、開幕後も名選手として活躍を!!

個人タイトルの行方

ペナントレースの順位も気になるが、個人タイトルの行方も、同様に誰もが気にかけていることだろう。ひいきチームのなかで、気に入っている選手がいればなおのこと。もちろん、そのへんの個人タイトルについても予想してあるぞ。

「やはり、最多勝利はリーグ優勝が予想される、近鉄の野茂と巨人の桑田が取るだろうな。あと、セリーグの首位打者は大洋の高木だろう。去年自己最高の打率を残したから、期待が持てる」(加藤博一)

優勝に関わるタイトル獲得者を予想してもらったのだが、最優秀救援投手のタイトルだけは見当がつかない。ということで今回は見送りとなっているのだ。

それにしても、中日の落合が三冠王を取るのは、いったいいつのことになるのだろうか?

個人タイトル獲得者予想

タイトル	パリーグ	セリーグ
最多勝利投手	近鉄　野茂	巨人　桑田
首位打者	西武　清原	大洋　高木
ホームラン王	西武　デストラーデ	中日　落合
打点王	西武　デストラーデ	ヤクルト　広沢



⬅毎年、高い打率を出しているにも関わらず、首位打者のタイトルをとったことがない。今年こそは、タイトル奪取となるかっ!!

⬇去年に続き、最多勝利投手になることが予想される。最多奪三振賞のおまけまでつくことも十分考えられる。奪三振の記録が伸びるかも……。



1992ペナントレース

『ベストプレープロ野球』でシミュレートする



野球ファンのみなさん、お待たせ！　今年もお楽しみのプロ野球ペナントレースが開幕する。セ・パ両リーグとも、4月の4日に開幕戦が行なわれるのだ。それに合わせて、ファミ通好例の『ベストプレープロ野球』によるペナントレースのシミュレートをしてみようというわけだ。20、30試合ごとに、その模様を詳しくお伝えしていくぞっ！

そしていよいよ開幕戦の始まりだ

開幕から30試合消化まで

異常事態が発生！ 西武まさかの6位

期待と不安の入り交じるなか、各球団が横一線に並んで（実際問題、王者西武とほかの球団が横一線に並んでいるとは言い難いが）ペナントレースがスタートする。



⬆今年のダイエーはひと味違う一の市。この勢いで、ダイエーの優勝なるかっ!?

昨年リーグ優勝を果たした西武と広島。今年もまた、この2球団が勝利の美酒に酔いしれるのか？　それとも、ほかの球団が巻き返しをはかるのか？　それは誰にもわからない……。なにが起こるかわからない、それがプロ野球なのだ。

異常事態の兆候は、開幕から30試合消化した時点ですでに現われていた。連覇は堅いと思われていた西武が、まさかの6位。トップを走るダイエーに10ゲームの差を付けられてしまった。まさに波乱の幕開けである。

西武不調の原因は、秋山、清原、デストラーデのクリーンアップが、それぞれ打率.220前後という悲惨な成績だったためだと思われる。

逆に開幕30試合ですでに10個もの貯金をしたダイエーは、期待のルーキー若田部の開幕4連勝という快挙に支えられていた。見事に開幕ダッシュをかけたダイエーは、このまま首位を走り続けるのか!?

いっぽう、セリーグはといえば、おおかたの予想どおり、広島が首位をキープ。今年こそ優勝争いにからみたいヤクルトも、阪神、大洋、中日から星を稼ぎ、広島に続く2位に。V奪回に燃える巨人は、チーム打率.281でリーグナンバーワンの大当たりを見せても、斎藤、宮本といった主軸投手陣がふるわぬため、勝率5割で4位に甘んじていた。大洋、阪神に関しては、特筆することはなにもないようだ。

●順位表●

パシフィック		セントラル	
順位	チーム	順位	チーム
1	ダイエー	1	広島
2	オリックス	2	ヤクルト
3	近鉄	3	中日
4	日ハム	4	巨人
5	ロッテ	5	大洋
6	西武	6	阪神

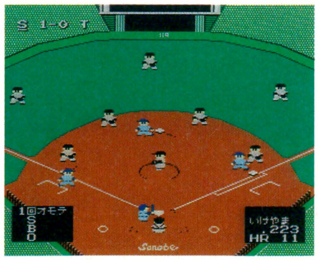
60試合消化

田淵ダイエー豪沈 オリックス首位へ

開幕4連勝で波に乗るかと思われたルーキー若田部も、ついにプロのきびしさを味わうことに。4連勝のあと、オリックスや近鉄のパワフル打線に押され、まさかの7連敗を喫した。防御率も3.96とあまりふるわず、先発ローテーションも危ぶまれていた。その結果、開幕ダッシュの勢いも衰え、60試合消化時点では西武と並ぶ同率の4位。31試合目から60試合目までの30試合が、7勝23敗という散々な成績だったのだ。そこで首位に立ったのが2位から繰り上げになったオリックス。10勝でハーラーダービー単独トップの星野と、平均打率.324の強力クリーンアップに支えられた強さだ。また、首位オリックスとの対戦成績が5割で、ゲーム差1.5に迫る近鉄の、今後の動きにも注目したい。現時点でパリーグは、日ハムを含めた3強と3弱のふたつに分れてしまった。

広島40勝一番乗り 独走体勢に突入か

開幕以来、首位をキープし続けてきた広島が、両リーグを通じて40勝に一番乗りをした。たった60試合で40勝という驚異的な数字を打ち出してしまったのである。そのほかの順位の変動はあまりなく、3位の中日が2位に上がり、ヤクルトが0.5ゲーム差で3位にくらい付く形になっただけ。阪神では、岡田がホームラン争いで13本の2位につけて健闘中。



⬆岡田は打つが中村監督は鬱。投打のかみ合わぬ歯がゆさに阪神ファンいらいら。

●順位表●

パシフィック		セントラル	
順位	チーム	順位	チーム
1	オリックス	1	広島
2	近鉄	2	中日
3	日ハム	3	ヤクルト
4	西武	4	巨人
4	ダイエー	5	大洋
6	ロッテ	6	阪神

90試合消化

ダイエーついに6位 命運尽きたのか…

長いペナントレースも中盤を越え、順位もだいぶ落ち着いてきた。



◆日本プロ野球界の王者西武も、今年ばかりはいつもの調子が出ないようだ。

パリーグの首位争いは、オリックスと近鉄の2強を日ハムと西武が追いかける形。意外なのは、この時点で西武がまだ4位に甘んじていること。勝率も5割を下回り、.456という数字。最下位に転落したダイエーとのゲーム差も5と少ない。これはいったい？　首位打者争いを見てみると、西武の選手の名前は少なく、19位に清原が入っているくらいである。逆に好調オリックスの選手は、なんと1位から4位までを独占してしまっているのだ。これでは西武が勝てるわけがない。唯一の救いは、渡辺智男が防御率でトップに立ったこと。パリーグでただひとりの1点台投手だ。

マジック30が点灯 このまま広島が!?

独走を続ける広島についにマジックが点灯した。残り40試合でマジック30ではあまり安心はできないが、このまま決まりそうな勢いではある。中日とともに広島を追撃してきたヤクルトも、89試合目で勝率5割を下回り、巨人にも抜かれ4位に落ちた。そんなヤクルトを抜いた（というよりは、ヤクルトが自滅していったおこぼれをもらった）巨人が、辛うじて首位争いに加われそうな程度。今年のセリーグは、あまり変動がなく、地味なペナントレースになりそうな予感に満ち満ちている。ちなみに、松本典子と結婚したことで話題を呼んだヤクルトの笘篠が打率.341で首位打者争いトップに立つ。

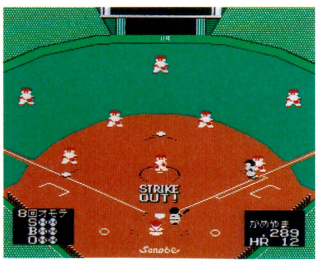
●順位表●

パシフィック		セントラル	
順位	チーム	順位	チーム
1	オリックス	1	広島
2	近鉄	2	中日
3	日ハム	3	巨人
4	西武	4	ヤクルト
5	ロッテ	5	大洋
6	ダイエー	6	阪神

110試合消化

オリックス順調に マジックを減らす

一般的にリーグ優勝する最低ラインは、75勝といわれている。オリックスは首位に立ってから順調に勝ち星を積み重ね、ついに70勝にまで到達した。優勝ラインの75勝にあと5勝ということと、残り試合数を考えれば、楽勝ペースだ。2位につける近鉄とのゲーム差が11.5と開いてしまっているので、



◆広島の大野、今年もセーブ王に輝くのか？　チームの優勝にもうひとつ華が。

残り20試合を近鉄が全勝したとしても、オリックスはたった9勝すれば優勝できてしまう数字なのだ。

ちなみに個人タイトル争いはつぎのような途中経過になっている。まずは打者の成績から。

首位打者争いには、オリックスの松永と石嶺のふたりが打率.330台のレベルの高い争いをしている。ホームラン王争いでは、ダイエーのブーマーが36本でトップ。打点は近鉄のブライアントが106打点でトップに立つ。3冠王の可能性があるのは、石嶺くらい。

つぎは投手成績。防御率では、西武の渡辺智男が1.29のトップ。勝ち星は、オリックスの星野が17勝でトップ。セーブポイント争いは、オリックスのシュルジーが15回でトップに立つ。奪三振は、やはり近鉄の野茂がトップで157個。



◆阪急からオリックスになって初の優勝なるか？

中日が猛反撃開始 広島と8ゲーム差

広島の完全独走体勢が、ほんの少しばかり崩れた。広島のケツを50試合くらいの間ずっと眺め続けてきた中日が、やっと8ゲーム差にまで詰め寄ったのだ。3位の巨人は14.5ゲームも離れてしまっているので、優勝のめはまずない。広島を追撃できるのは、唯一中日だけとなってしまったのである。このまま広島がV2を飾るか、奇跡の中日逆転優勝なるか!?

というわけで、セリーグの個人タイトルの途中経過だ。まずは打者から。



◆奪三振王は、やはりこの人、近鉄の野茂英雄？

首位打者争いは広島の山崎が打率.340でトップ。ホームラン王争いは阪神の岡田が27本でトップ。打点では巨人の駒田が88打点。

投手では、防御率で巨人の桑田が2.00でトップ。2位のヤクルト川崎が2.04でこれを追う。最多勝はこれまた巨人の桑田が15勝でトップ。セーブポイントは広島の大野が26個でトップ。

●順位表●

パシフィック		セントラル	
順位	チーム	順位	チーム
1	オリックス	1	広島
2	近鉄	2	中日
3	日ハム	3	巨人
4	西武	4	ヤクルト
5	ロッテ	5	大洋
6	ダイエー	6	阪神

『ベストプレープロ野球』を使っての、ペナントレースシミュレートもいよいよ大詰め。残すところあと20試合となったぞ。昨年のセリーグの覇者広島と、オリックスの2チームがこのまま優勝するのか、はたまた、奇跡の逆転劇が見られるのか？　ファンならずとも気になるところだよね。このシミュレートの結果は『祝プロ野球開幕特別企画PART2』で発表するので、そっちを見てほしい。あ、そんなにあわててページをめくると、本が破れちゃうぞーっ！　気をつけてねてね。

気になるペナントの行方は
PART2 1992
プロ野球完璧データ
181ページだ!

DQ TIMES

No.34 FRIDAY, 3, APRIL, 1992

読者の選ぶドラクエなんでもベスト10

モンスター編

おまちかね！『ドラクエ』なんでもベスト10。〝キャラクター編〟に続いて、〝モンスター編〟の人気投票の結果を報告するぞ。キミの応援したモンスターは、ベスト10にランクインしているかな？

1位はブッチギリの強さでスライムシリーズに決定だ。『I』から『IV』まで、各シリーズに登場し、そのカワイイ姿はみんなを魅了した。2位以下を大きく引き離したことは、むしろ当然というところだろうね。それでは、各モンスターに寄せられたコメントを紹介していくことにしよう。

読者が選んだモンスターベスト10

1位	スライムシリーズ	360票
2位	ドラゴン系	56票
3位	ばくだんいわ	32票
4位	竜王	30票
5位	ゴールドマン	22票
6位	おおめだま	19票
7位	カンダタ	16票
8位	マネマネ	11票
9位	デ○○○ロ	10票
10位	ミミック	9票

●第1位　スライム

「やっぱりスライムっ!!　なんたってカワイイから！」

岩手県　伊藤健一郎

「やっぱり一番好きなモンスターはスライムです。どこか憎めなくて、おりこうさんって感じですしね。ペットにできるなら、ぜひ飼ってみたい」福岡県　ウンモ星人

●第2位　ドラゴン

「とにかくイカス！ RPGにドラゴンはかかせない!!」

神奈川県　東海帝王

「ドラゴンとか、ドラゴンライダーっていいですよね。なによりカッコいい。全滅させられても文句はありません!?」

宮城県　劉備38世

●第3位　ばくだんいわ

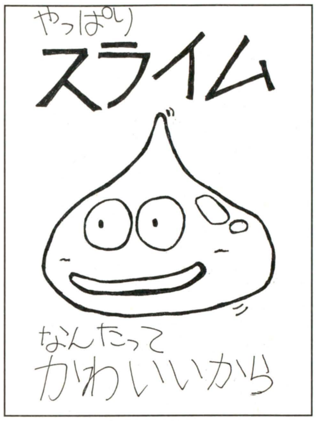
「戦っている最中に、いつメガンテを唱えてくるかというスリルがたまんねぇすっ!!」

愛知県　鈴木康弘

●第4位　竜王

「シリーズの大ボスのなかで、一番好き！『ドラゴンクエスト』というタイトルは、竜王のためにあると思うよ！」

石川県　アリーナ大好き



⬆岩手県　エッチ大好きの作品だ。

それぞれ好きなモンスターには思い入れがあるみたいだね。最後に、はがき全体の傾向を振り返ってみると、力で攻撃してくる怪物系よりも、呪文を唱えてくる魔法系のモンスターに人気が高いようです。また、キングスライムやメタルスライムなどを応援する人が意外に多かったのも印象的でした。





⬆キングスライムやメタルスライムと細分したら、ベスト10の上位は彼らのもの。
➡ハーゴン、マネマネなど、魔物系のモンスターにも応援のはがきが届いたのだ。

ドラクエの想い出

『ドラクエIII』で友達と世界を旅したのだ

■このコーナーにもたくさんのはがきが届くようになりました。そこで、今回は〝よろず相談室〟を休んで、みなさんのお便りを紹介したいと思います。

●私が、『ドラクエ』に出会ったのは、『III』が最初でした。自分と友達の名前を入力してパーティーを組み、冒険に出発したときの興奮をいまだに覚えていますよ。ダンジョンのなかで、友だちの戦士が毒におかされたり、ついには死んでしまったり……。世界中を駆けめぐり、友達の名前がついた仲間といっしょに最後のボスを倒したときのあの感動！　とうぶんは忘れることができないでしょうね。

埼玉県　斉藤隆志

●『ドラクエIII』をプレーしてから、世界中を旅してみたくなりました。各国で買い物とか、珍しいものを発見できたらなと思っています。

東京都　竹内朋子

■感情移入しやすい『III』。みんなももう一度プレーしてみてはいかがかな。



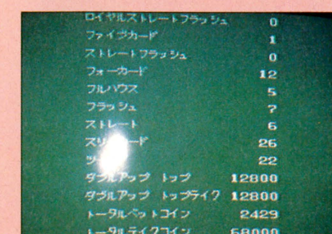
⬅仲間の名前に選べるのが人気。職業を自由の高さに。

ポーカー日本一選手権

『ドラクエ』大好きで、自称ギャンブラーにおくるポーカー日本一選手権。参加者の少なさが気になるけど、優れた成績を送ってくれた人が何人かいるので、彼らの結果を紹介してみよう。

まずは役作りの高さを競う〝役作り〟部門から。東京都の巻野弘行君がファイブカードを出してきたぞ！　ストレートフラッシュもふたつ作って、文句なく今回の優勝者だ。残る役はロイヤルストレートのみなので、巻野君に負けないよう、みんなもがんばって作ってほしいぞ。つぎは〝儲け率〟。トータルテイクコイン数をトータルベットコイン数で割った数値を競う部門だ。まずは右の写真を見てほしい。沖縄県の運天潔君が28.00倍という高数値をたたき出し、断然トップ！　はじめにファイブカードを作っていたのが大きな勝因といえるだろう。

ポーカー選手権では、これらの記録をぬりかえる成績を募集中。毛利名人も作れなかった記録を打ち立てるのは、ひょっとしたらキミかもしれないぞ!!



⬆コイン1枚でどのくらい稼いだかを勝負する〝儲け率〟。新たな記録を待つ！

募集　ドラクエなんでもベスト10やポーカー日本一選手権、ドラクエの想い出など、『ドラクエ』に関するおたよりを募集中。それぞれの係まで、きみの思いをはがきに書いて送ってきておくれ。採用された人には1000ガバスをプレゼントしちゃうのだ。よろしくね。



MD
3月20日
いよいよ発売!!
剣がうなり魔法がとどろく！おどろきの超横長戦闘画面！
まったく新しいロール・プレイング・ゲームがMDから登場！
SHINING FORCE
THE LEGACY OF GREAT INTENTION
神々の遺産
シャイニング・フォース
12メガのド迫力
バッテリーバックアップ
シャイニング・フォース〜神々の遺産
'92年3月20日発売
8,700円（予価）
SEGA
株式会社セガ・エンタープライゼス
東品川事業所 〒140 東京都品川区東品川1-31-5 電話 03(3742)7068（お客様サービスセンター）


ATLUS
Nintendo GAME BOY™
けちらせ!
ぶっこめ!
やっつけろ!!
ルール無用の
超過激
カーレース!!
3月27日発売
価格3,900円(税込)
(バックアップ付)
チキチキマシン猛レース
ファミコン™版
好評発売中!
価格6,800円(税別)
ファミリーコンピュータ・ファミコン・ゲームボーイは任天堂の商標です。
©Hanna-Barbera Productions, Inc.



PC Engine
CD-ROM² SYSTEM
PC Engine
奇想天外
爆笑クイズだ!!
QUIZ
まるごと The ワールド 2
タイムマシンにおねがい!
TVのクイズ番組にせまる臨場感
CD-ROM²ならではの実声を使った出題
ゲーム感覚で楽しめるクイズが3種類
QUIZ 1
クイズ タイムマシンにおねがい!
ファースト
セカンド
ショート
サード
早押しでノルマクリアだ!
QUIZ 2
メガテンクイズ
オイルメーカー
タバコメーカー
コーヒーメーカー
ジュースメーカー
ダンジョンに悪魔がでた!どうする?
QUIZ 3
パズルクイズ ルービッ君
作家
カメラマン
詩人
画家
自分の色を早くそろえよう。
3月27日発売
価格6,800円(税別)
©1992 ATLUS LTD.



PC Engine
CD-ROM² SYSTEM
PC Engine
雀偵物語2
宇宙探偵ディバン 完結編
秘密結社"麻龍"の陰謀に迫るディバン!
全5話のエンディングがここに展開される!!
4月中旬発売予定 予価4,800円(税別)
出動編 好評発売中!! 価格4,800円(税別)
© ATLUS LTD.
株式会社アトラス ビデオゲーム事業部/〒162 東京都新宿区若宮町23-1



PENTA DRAGON

ペンタ・ドラゴン

今、やのまんが問う、愛と平和への物語

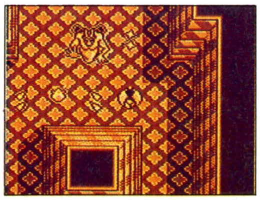
〜蛇の子〜

誰も知らないもう一つの聖書。その聖書のある章に書かれた〈蛇の子〉の神話。
『サラ・ウェザーズは人間と竜の間に生まれた少女。それ故の悲しい宿命は、逃れることの許されぬ試練。
人はサラを〈蛇の子〉と呼んだ。〈蛇の子〉は母のもとを離れ、人の手で育てられた。
そして成人する頃に、再び母を求める旅に立つ。』
この神話を信じる愚か者よ、〈蛇の子〉を操り、旅立つがよい。
その道程に幾多の試練と、恐ろしい魔物たちが待受けていようとも。
私は〈神の国〉ウェザード宮殿であなたを待とう。
勇敢なるあなたよ、くれぐれも命を落とすことのないように……。

ゲームボーイソフト**ペンタ・ドラゴン** 一人用シューティングアドベンチャーゲーム **4800円(予価)**
8方向高速スクロール　ボスキャラ8種類・モンスターキャラ70種類以上
アイテム約30種類以上　多彩なミュージック80曲以上　2M+SRAMバッテリーバックアップ付



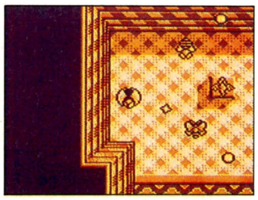
初公開! モンスターのデータを表示する、ボスキャラ・スペック画面



恐怖のトラップ! モンスターに加えて、強制スクロールまでもがサラを襲う!



サラの上下2方向シューティングで、巨大なサソリのボスキャラに立ち向かえ!



画面右端に注目、アイテム発見! その前にモンスターを倒すのを忘れるな!

発売予定日 1992年 6月末日

ゲームボーイ・ソフト

うる星やつら

―ミス友引を捜せ!―

RPG+シミュレーション+アドベンチャーゲーム=RPG風バラエティ・ゲーム

RPG風バラエティ・ゲーム



2M+SRAM
バッテリーバックアップ付

発売予定日
1992年春

希望小売価格 **¥5,200**(予価)

LOGIN

login:
?YANOMAN
password:
?######
connect
Welcome!
You're in
YANOMAN
FORUM

FIND

?Letters

LETTERS

今回も皆さんからのご質問に答えていきましょう。『素朴な質問シリーズ・パート2』
まず、『うる星やつら』に関するご質問から。

Q.『うる星やつら』には、どんなキャラクターが出てくるのですか?

A. とても全部のキャラクターは登場させられませんが、原作の中でも特に個性的で楽しいキャラばかり集めました。ゲームに登場するキャラが全部分かった人は、立派な『うる星〜』ファンです! ちなみに敵キャラの「くの一かえで」や「怪人赤マント」、キミは知ってたかな?

次は、『ペンタドラゴン』について。

Q.『ペンタドラゴン』の主人公の「サラ」ってどんな女の子ですか?

A. 広告のイラストを見て、もうみんなは分かっているだろうけれど、「サラ」には角と翼が生えているんだ。つまり、人間とドラゴンとの間に生まれた女の子なんだネ。だからゲームの中でもドラゴンに変身できるんだよ。その方法はまだ秘密だけどね。

それではこのへんで、まだまだお便り待ってまーす。

(企画部　麻生マン)

▲ next ▼

YANOMAN AD.Net 2

Vol.3 "URU-SEI YATSURA" REPORT FILE



by Gen SATO | to be continued

INFORMATION

GRAPHICS

"URU-SEI YATSURA"



SCENE1 初お目見え、タイトル画面だ〜! ラムちゃんの笑顔がマブし〜い!



SCENE2 「くの一かえで」も敵キャラだ! あなどったらイカんぞ、あたる!



SCENE3 奇っ怪なり、「怪人赤マント」! グワッ! 目ン玉飛出しダメージ!



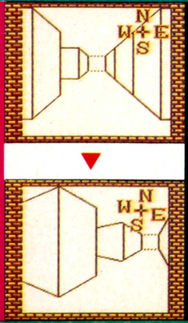
SCENE4 「怪人赤マント」の攻撃をうけたあたる! 「目が星ひかる」だあ〜。

DATE/PRICE

?1992 4th April
?¥5,200.-?

▲ next ▼

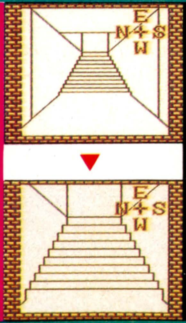
SPEC1



横方向3Dスクロール

角を曲がるときなど、スムーズ3Dスクロールのお陰で臨場感たっぷりの立体感がGB画面上で味わえるゾ! 画面右上の方位表示で、「あたる」が向いている方向が分かる! それでも自分の位置が分からなくなったら、マップが表現されるアイテムもあるぞ!

SPEC2

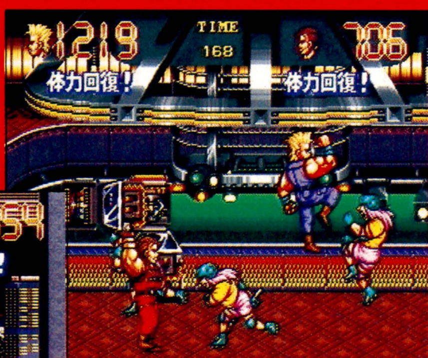


タテ方向3Dスクロール

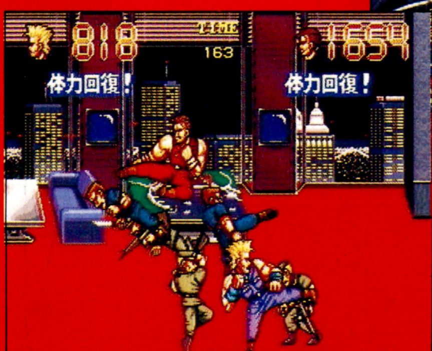
廊下を歩いているうちに階段に出くわすと、なんと! 階段の上の方を斜めに見上げて、階段をじょじょに上り、そして上の階に上りきると、また水平の目線に戻るのだ! 驚異のスムーズ3Dスクロール! 『うる星〜』で新登場。「諸星あたる」よ、1階から?階まで一気に駆け抜けろ!

アメリカのアーケードで大ヒットした、
テクノスジャパンの
人気格闘アクション
遂にスーパーファミコンに登場!!

TH
COMBA
コンバッ







※画面はアーケード版のものです。

暴力で荒廃した街に忽然と現れた屈強な肉体を持つ3人の男達。
正義や友情……人間の陳腐な価値感を超越して、彼らは闘うため闘う!!
そんな彼らを人々は畏怖の念をもって、誰言うとなくこう呼んだ。
『コンバットライブス(闘う種族)』と!!

THE TRIBES

トライブス

2人同時プレイ!!

スーパーファミコン用8Mロムカセット

今夏発売予定!!

〈価格未定〉

- ★ 大迫力のバイオレンスアクション
- ★ 業務用そのままのグラフィック
- ★ 3人の個性豊かなキャラクター
- ★ 白熱の対戦モード付き

★★★★★★★★★★★★★★★★

PALSOFT
〒160 東京都新宿区愛住町3-3


namcot
誕生
新ファミスタ伝説
セ・パ両リーグの選手が実名で活躍！
ドラフト・紅白戦など新モードもスーパーだ！
超豪華スペシャルチームも加わり、全26球団で
プレイ可能。ますますエキサイティングな試合が
君を興奮のるつぼにたたきこむ！
3月27日、スーパーファミスタリーグ開幕！
指名選手を選んで下さい
チームの戦力を補強できるドラフト、キャンプのノリの紅白戦。
これがスペシャルチームだ！しかし、投手とバッターの特殊なフォームは一体何だ?!
新仕様のファインプレー。これで守備範囲がグンと広がった。
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
スーパーファミスタ
3月27日発売 7,900円(税別)
スーパーファミコンは任天堂の商標です。
「遊び」をクリエイトする 株式会社ナムコ
〒146 東京都大田区矢口2-1-21
©NAMCO, ALL RIGHTS RESERVED


電子妖精
アバタモ★エクボ
散れっ四天王!!
4つの罠でエクボを倒せ!!
第53回 挑戦!! 電脳悪魔
コムサデ☆モード(その6)
こやま基夫
まずは本物のご主人様を見つけなくては!
どよどよどよ
某『ドラ○エV』カセット発売前'92年3月現在
本物のご主人様ならこれをほしがるハズ
ピーン
いったい本物のご主人様は……!?
ううっ
あ
しかし名もないクソゲーならば
ピー
あれかもしれない、これかもしれない
ああこれではわからない
考えてみりゃ誰でもほしいか……
どわっ


こんな
ゲームにも
手を出すのは
ご主人様以外
ない
読まれてる
あたり……
あなたたちは
なに者!!
ドロリ
ぐふふ
バレちまっちゃー
しょーがねえだよ
『ド○クエ』も
手に入ったし
ああっ!?
ご主人様の顔が
ドロドロの
グニャグニャに
俺は本物
だってばよ
おみゃーたちゃ
外の世界の
人間だな!?
ひー
生きて
このスライム村
からぁ
逃げられねーだよ
なに……
スライム…？
ずい
おお!?
なんだ
スライムか
な…!!
なんだその
見下だしたよーな
態度は!?
見下だし
てんだよ
きっぱりと
よくて
体力10ポイントの
ザコが
いばるんじゃ
ねー
わー
どうして
それを!?
あ
ポカッ
あ
弱い…
こいつ
弱いぞ
ご主人様
ご主人様



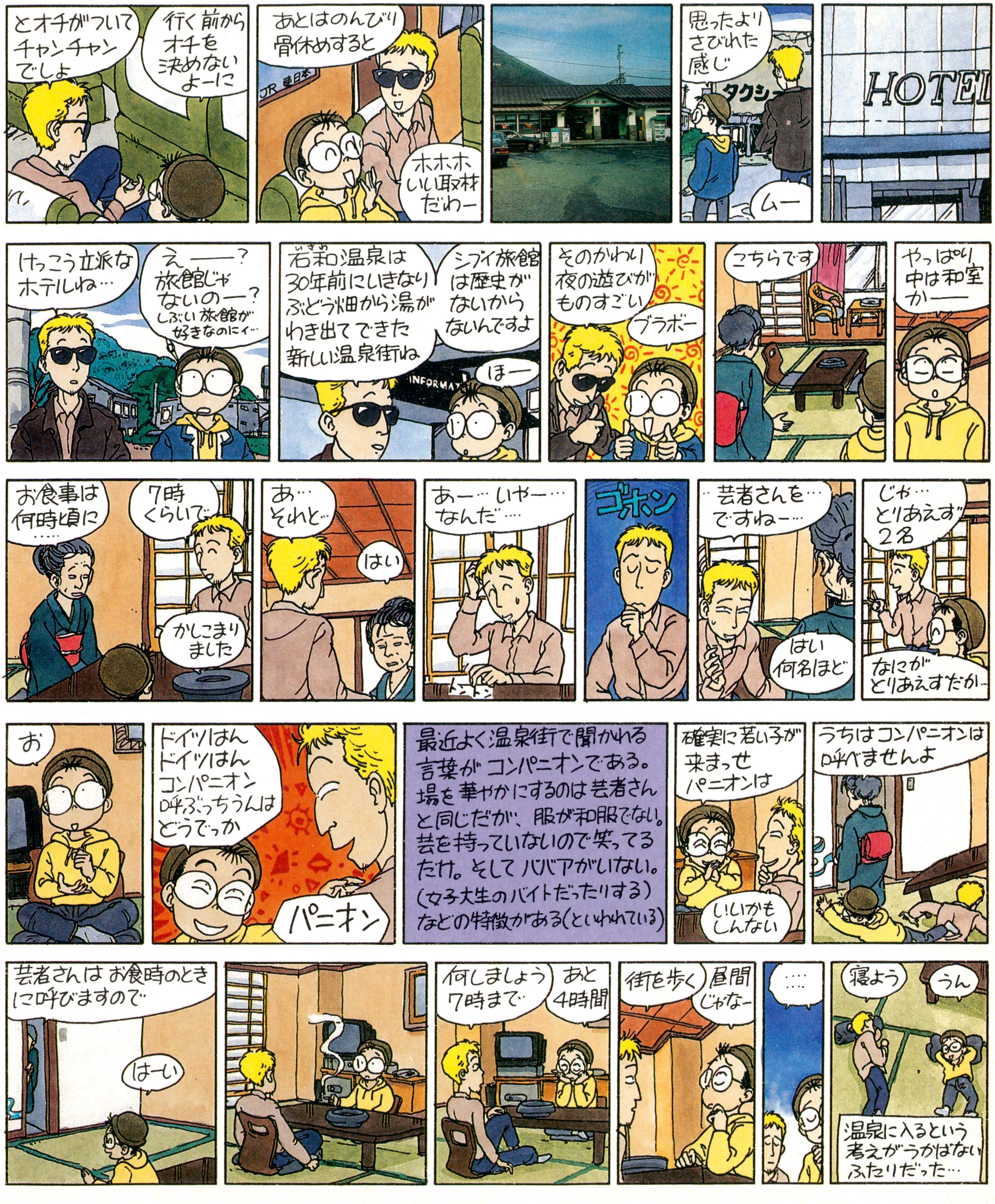
次号にコンティニュー

■エクボたちに襲いかかる未確認飛行物体とは!?

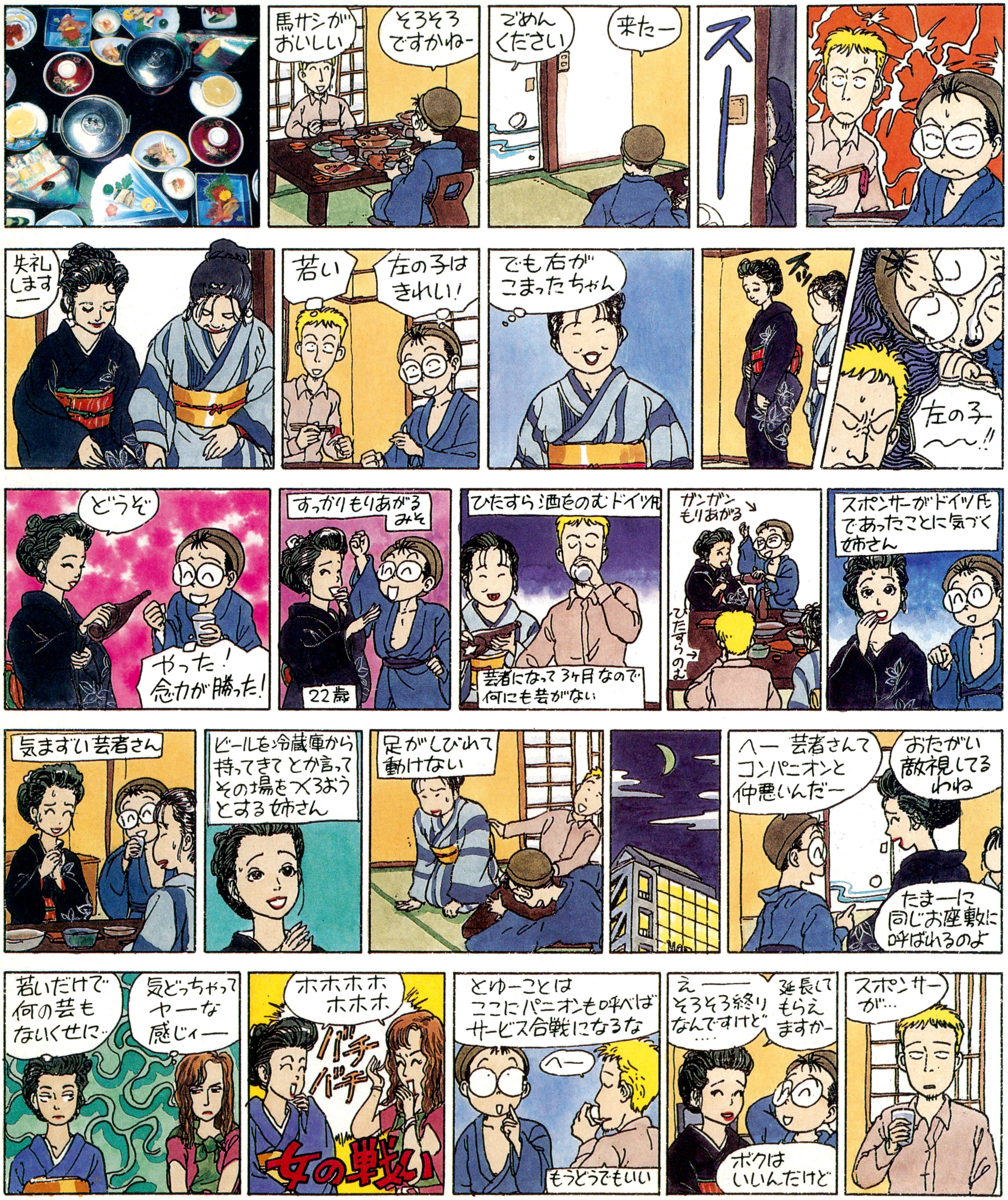
こやま基夫先生へのお便りは➡編集部アバタモ☆エクボ係まで

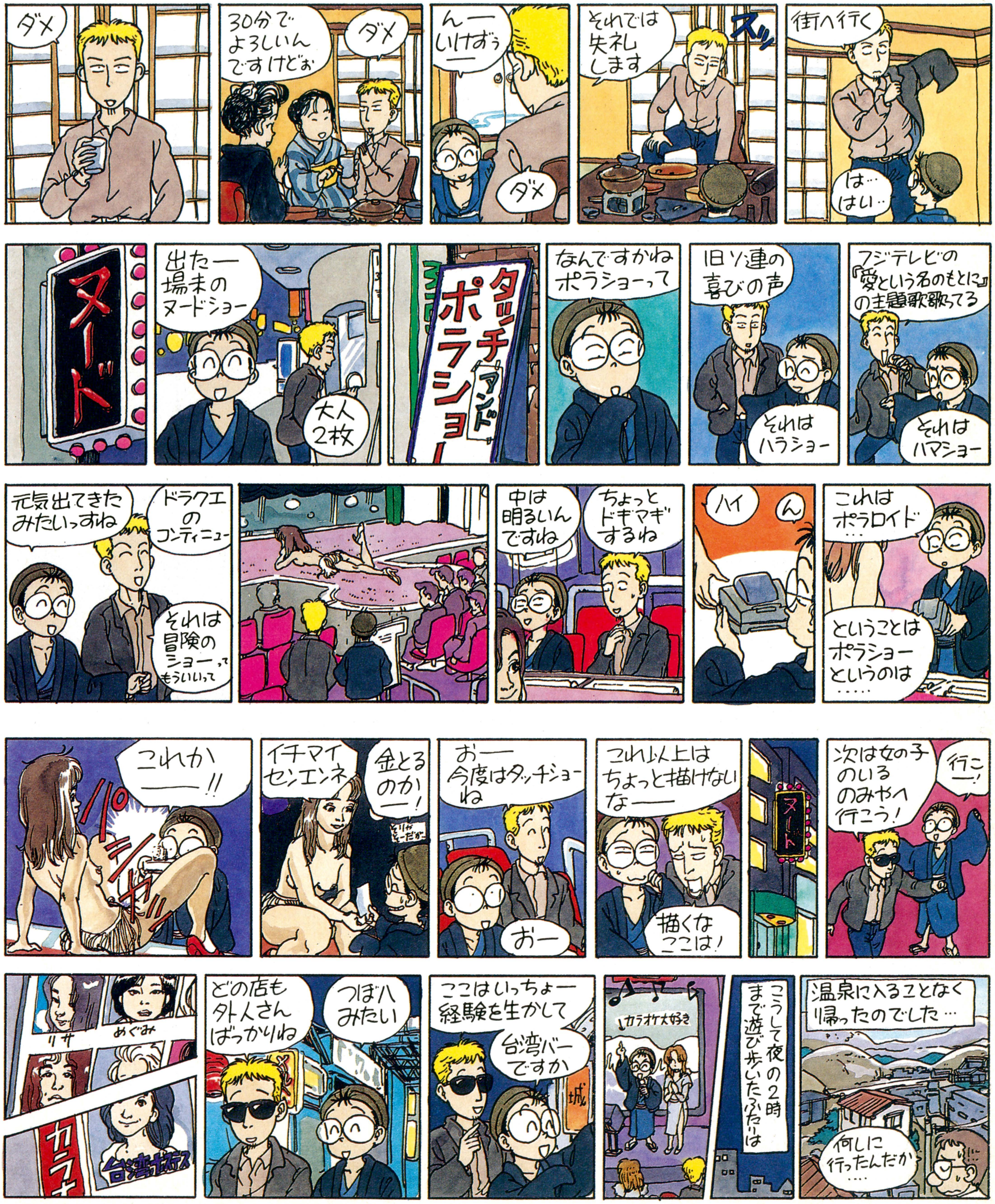
■温泉で芸者遊び！　と勢いこんだのはよかったが……。





とオチがついて チャンチャン でしょ
行く前から オチを 決めない よーに
あとはのんびり 骨休めすると
JR 東日本
ホホホ いい取材 だわー
思ったより さびれた 感じ
タクシー
ムー
HOTEL
けっこう立派な ホテルね…
え――? 旅館じゃ ないのー? しぶい旅館が 好きなのにィー
石和温泉は 30年前にいきなり ぶどう畑から湯が わき出てできた 新しい温泉街ね
シブイ旅館は 歴史が ないから ないんですよ
INFORMAT
ほー
そのかわり 夜の遊びが ものすごい
ブラボー
こちらです
やっぱり 中は和室 かーー
お食事は 何時頃に……
7時 くらいで
かしこまり ました
あ… それと…
はい
あー… いやー… なんだ…
トントン
ゴホン
…芸者さんを… ですねー…
はい 何名ほど
じゃ… とりあえず 2名
なにが とりあえずだか…
お
ドイツはん ドイツはん コンパニオン 呼ぶっちうんは どうでっか
パニオン
最近よく温泉街で聞かれる言葉がコンパニオンである。場を華やかにするのは芸者さんと同じだが、服が和服でない。芸を持っていないので笑ってるだけ。そしてババアがいない。（女子大生のバイトだったりする）などの特徴がある（といわれている）
確実に若い子が 来まっせ パニオンは
い、いいかも しんない
うちはコンパニオンは 呼べませんよ
芸者さんは お食時のとき に呼びますので
はーい
何しましょう 7時まで
あと 4時間
街を歩く
昼間 じゃなー
……
寝よう
うん
温泉に入るという 考えがうかばない ふたりだった…


馬サシがおいしい
そろそろですかねー
ごめんください
来たー
スー
失礼しますー
若い
左の子はきれい！
でも右がこまったちゃん
左の子〜〜!!
どうぞ
やった！念力が勝った！
すっかりもりあがるみそ
22歳
ひたすら酒をのむドイツ氏
芸者になって3ヶ月なので何にも芸がない
ガンガンもりあがる
ひたすらのむ
スポンサーがドイツ氏であったことに気づく姉さん
気まずい芸者さん
ビールを冷蔵庫から持ってきてとか言ってその場をつくろおうとする姉さん
足がしびれて動けない
へー芸者さんてコンパニオンと仲悪いんだー
おたがい敵視してるわね
たまーに同じお座敷に呼ばれるのよ
若いだけで何の芸もないくせに…
気どっちゃってヤーな感じィー
ホホホホホホホ
バチバチ
女の戦い
とゆーことはここにコンパニオンも呼べばサービス合戦になるな
へー
もうどうでもいい
えーそろそろ終りなんですけど…
延長してもらえますかー
ボクはいいんだけど
スポンサーが…



■特技はテニスと野球の鈴木みそ先生にお便りを！

あて先は⬇編集部あんたっちゃぶる係

EGS

エニックス・ゲームスクール創設。

ーコンピュータゲームデザイナー養成ー

あのドラクエ・シリーズで知られるエニックス グループの当社が、ゲームデザイナー育成スクールを開校します。
ゲームデザイナーに求められる基礎知識から、企業の即戦力となるレベルまで、
第一線で活躍中の講師陣と綿密なカリキュラムで技術を修得。
さらに、書物、音楽、芸術などを通じ総合的な感性とコミュニケーションの能力を高め、
さまざまなスタッフとの共同作業を実際に経験し、
映画における監督のような表現力を身につけることを主眼としています。
これからますます求められる「ゲームのおもしろさ」がわかるデザイナーの誕生に向け、
情熱があり、元気のある生徒を募集いたします。どんどんチャレンジしてください。

第３次募集、最終締切りせまる！
'92 受講生募集中！

- ●募集定員／135人
- ●資　　格／年齢：18歳以上　　　学歴：高卒以上
- ●入 学 日／平成４年４月６日
- ●養成期間／１年間：夏季・冬季休暇有り
- ●願書受付・試験予定期間／（３次募集）平成４年３月10日～３月23日

資　料　請　求

●電話受付により、資料を送付致します。

03 3940-7210

株式会社 エニックス アカデミー

エニックス・ゲームスクール開校準備室
入学Ａ係

〒170 東京都豊島区北大塚3-32-4 OBCビル3F
TEL 03(3940)7210

2週連続パーフェクトマニュアル

それゆけ!!

シャイニング・フォース

SHINING FORCE

THE LEGACY OF GREAT INTENTION

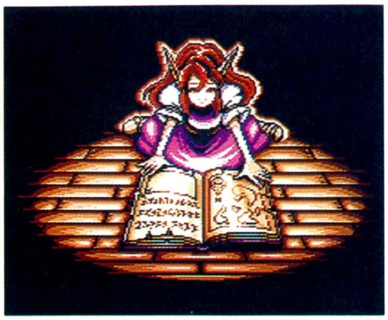
神々の遺産

下之巻



メガドライブ MD	RPG	バックアップカートリッジ
	セガ　発売中　8700円	

第4章に突入でぇーい!!



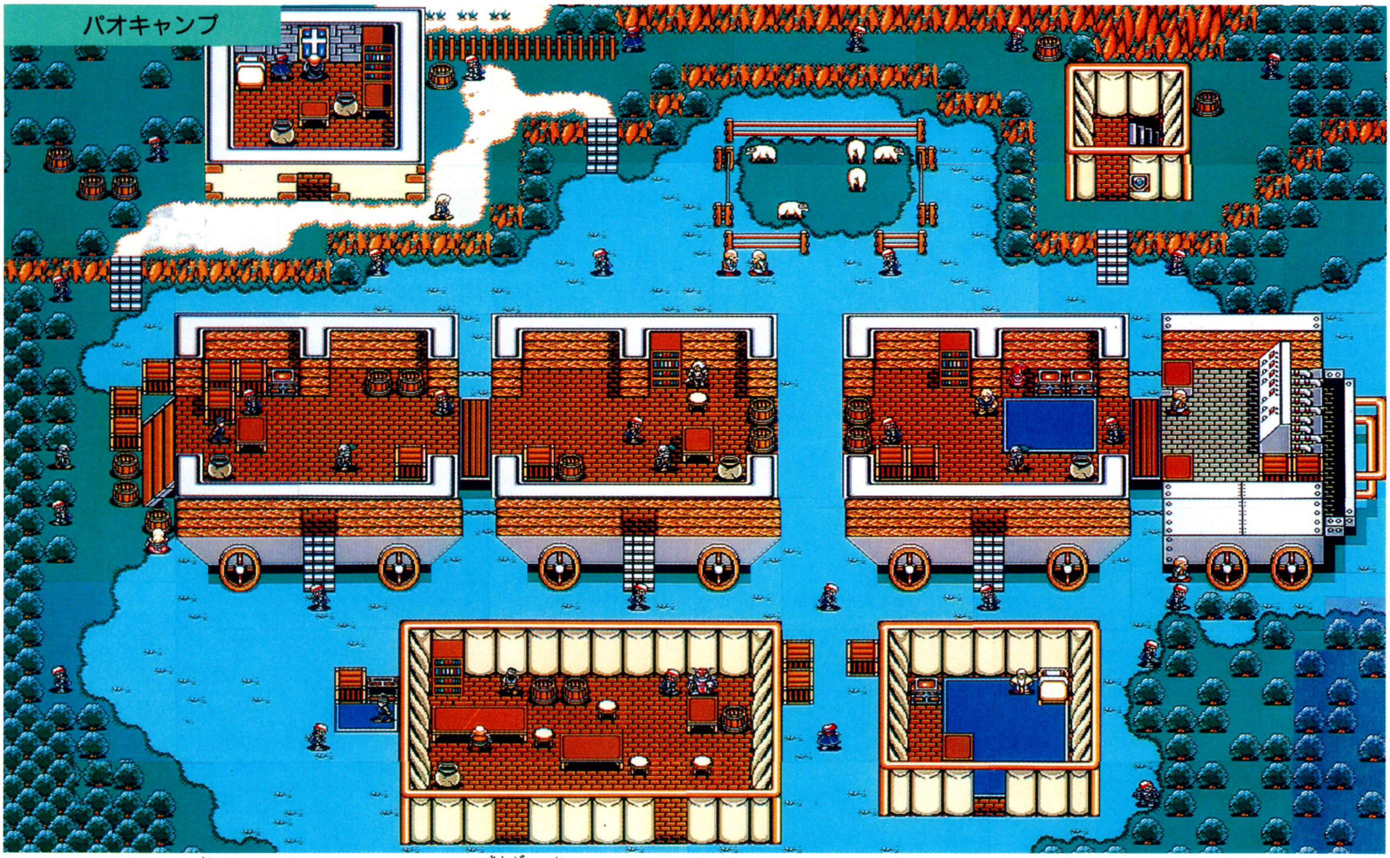
いよいよ、発売された『シャイニング・フォース』。さっそく遊んでいる読者もいることだろうけど、遊び始める前に、この攻略記事で要点をチェックしておこうぜ。

ルーンファウスト追撃と、神々の遺産の秘密を知るために東大陸へ渡ろうとするマックスたち、シャイニング・フォース。

前回は、リンドリンドにただ一隻残っていた船をある事件で失ってしまい、険しい山岳地帯を抜けてウランバートルへ向かうというところまで紹介した。なぜ、ウランバートルへ行かなければならないかというと、そこに唯一、東大陸への海路が開かれている港があるからなんだ。

途中、鉱山の町バストークで、ルーンファウスト軍に働かされている人々を解放したり、頼もしい仲間も16人に増えたけど、ウランバートルまでには、まだまだいろんな困難や新しい仲間が彼らを待ち受けているのだ。今週も気合入れていこうぜ！

第4章ウランバートル大要塞



ウランバートルへ行くためにパオ平原まで来たマックスたち。彼らの目の前に現われたのが、パオトレインと呼ばれる巨大な列車だ。パオの人々は、家畜パオパブの餌となる草を探して、列車で旅を続ける遊牧民。マックスたちは、彼らがちょうどキャンプしているところに出くわしたのだ。

キャンプの酒場に行くと、マックスたちはルーンファウスト軍の将軍エリオットからルーンファウスト国の内情について、重要な情報を得ることになるぞ。

パオキャンプでぜひ買っておきたい武器はロングソード。マックス、バルバロイ、アモンが装備できて、攻撃力が12プラスされるぞ。



⬅遊牧民の国パオにきたマックスたち。列車が存在するなんてなんか意味があるのかな。



➡いままで訪れた町ではロングソードは売ってなかったので、ぜひとも買っておこう。

パオキャンプで買えるもの

武器屋	ロングソード	750
	パワースピア	900
	ブロンズランス	300
	ミドルアックス	600
	パワースティック	500
	鋼の矢	1200
道具屋	薬草	10
	回復の実	200
	毒消し草	20
	天使の羽	40

偉大なる男たちとの出会い!!

ルーンファウストの将軍エリオット

酒場では、とある男がマックスの来訪を待っている。待ち人はルーンファウスト軍の将軍であるエリオットだ。彼は、なぜルーンファウスト国が各国を侵略し始めたかを教えてくれるぞ。ルーンファウスト国が陰謀の渦中にあることに、心を痛めているエリオットだが、生粋の武人である彼は故国のことを思い、マックスに戦場での再開を誓い去って行くのだった。





⬅おれを待ってるだって？いったいだれなんだろう？



⬅ルーンファウストに関する重要な情報をくれるのだ。

復讐の騎士アーネスト

ルーンファウストにほど近い国、サーマルの王族の血を引くアーネスト。故国サーマルをルーンファウスト軍の将軍バルバザークに滅ぼされた彼は、復讐のためにパオトレインに乗り込み強い戦士たちを集めているというのだ。マックスたち、シャイニング・フォースのメンバーになってくれたら心強いんだけど、あんまり乗り気じゃないみたいだ。なんとも残念なり。





⬅パオトレインの車内にいるケンタウロスの騎士。

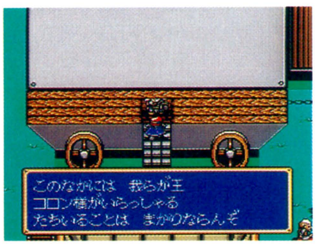


⬅復讐を果たすのが夢だなんてカッコエエなあ。

パオの族長、予言者コロンと会見!!

エリオットと会ったら、パオの王女コロンと会見しよう。彼女はまだ幼い女の子だが、未来を予知することができるパオパブと心を通わすことができるため、予言者としての地位にもついている。エリオットを尊敬する彼女は、マックスたちを手助けすることを約束してくれるのだ。

会見後、パオトレインはウランバートルに向かう。しかし、途中の平原には、エリオット率いるルーンファウスト騎馬兵団が待ちかまえている。そのためマックスたちは、パオの人々に迷惑をかけないように、パオトレインに同乗せずにウランバートルへ向かうのだ。



⬆ここはとりあえず、エリオット将軍に会ってから出直しましょう。



⬆エリオットと会えば車内に招き入れてくれるぞ。どうして、こんな設備が？



⬆ふーん、エリオットってそんなにいい奴なんだ……。でも、敵なんだよな。



⬆うー、ケチ！ ちょっとくらいさわっても動きゃしないよ、まったく!!

パオパブってなに？

パオの人々は、キャンプの近くで、羊によく似たパオパブ（白い毛の生えた、直立した恐竜のような動物）の放牧を行なっている。パオパブはとても頭がよく、しかも予知能力も持っているといわれ、聖獣として崇められているのだ。



⬅話しかけるとちゃんと答えてくれます。パパパオーとね。

➡パオパブの番人の言うことには人間よりも頭が良いんだとさ。

空飛ぶおやじコーキチ

マックスたちがバストークで助けてやったおやじのひとり。50年間研究してきた飛行機械が完成して助太刀に（邪魔しに？）来てくれたらしい。移動力は高いぞ。



⬅とにかく速くて、画面上に写りません。おやじ!!

誇り高き騎士バンガード

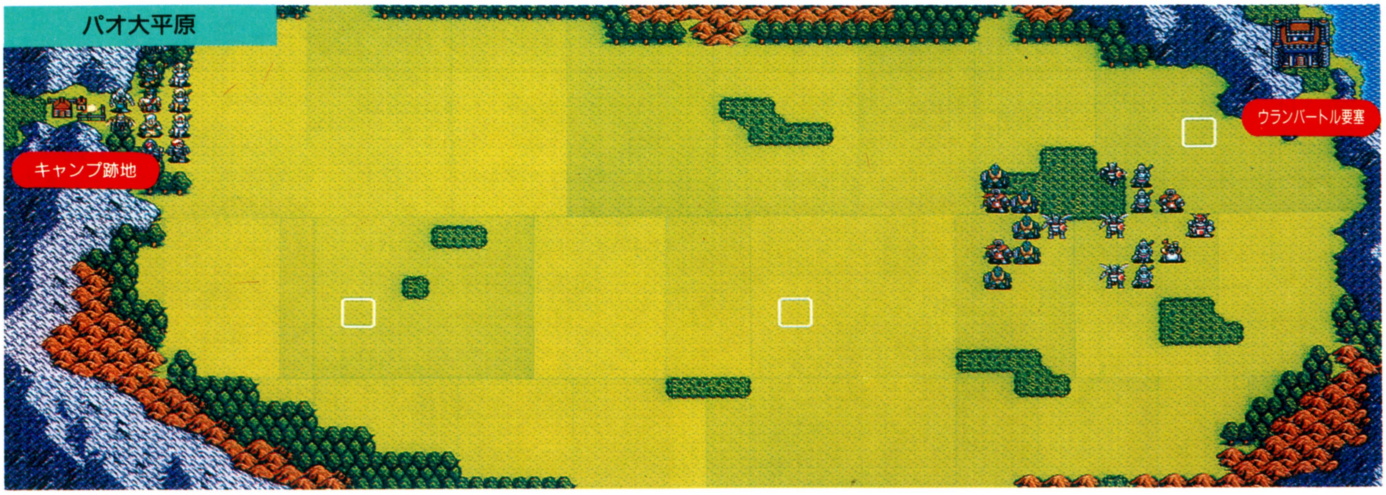
パオの町で用心棒をしていたが、コロンに命じられて、シャイニング・フォースに加わることに。大酒飲みで、だらしない性格のように見えるが、正統派の騎士だ。



⬅酒が大好きで、いつも飲んでいるせいか、鼻が赤い。

パオ大平原で戦いだ!!

パオ大平原の激闘



パオ大平原を横切ってウランバートルへ向かうマックスたち。一行の前に現われたのが、エリオット率いるルーンファウスト騎馬兵団。ルーンファウスト国の陰謀を恥じて、情報まで教えてくれたエリオットを倒すのは忍びないけど、ここは心を鬼にして、エリオットとの戦いに臨むのだ。それが、最強の武人として名高いエリオットへの花向けになろうってもんだ。



⬅ブラスローダーは防御力が高いので、集中攻撃だ。



⬅マップが広いので移動能力が高いユニットを。



軍師ノーバの兵法指南　ヒールを使う敵を倒してから、残りの敵を攻撃するのですぞ。

強敵のエリオット将軍の近くには、ブラスローダーとプリーストが配置されております。倒す順番を考えなければ勝利はおぼつきませぬぞ。最初は間接攻撃を仕掛けてくるブラスローダーを、つぎにプリーストを倒しましょう。プリーストを倒しておかなければ、将軍にいくら攻撃を加えても治療されてしまいますからな。



⬆武人エリオットの最後。間接攻撃できるユニットが多いほど集中攻撃しやすい。

このMAPに登場する敵キャラたち

エリオット



ルーンファウスト軍の生え抜きの将軍であり、騎馬兵団指揮官。種族はドラゴンニュートであり、とにかく強い。集中攻撃しても倒すのに苦労するぞ。

HP	?
MP	?
攻撃力	?
防御力	?
移動距離	?
敏捷さ	?

ブラスローダー



見た目は丸くてかわいらしいが、射程距離がふたつという強力な大砲だ。移動能力は低いが、防御力が高いので集中攻撃の必要性あり。

HP	14
MP	0
攻撃力	24
防御力	15
移動距離	4
敏捷さ	14

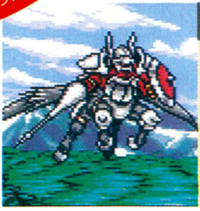
リザードマン



トカゲと人間の混血みたいなモンスター。"強烈な一撃"をよく出すので、うかつに近づくな。ヒートアックスを装備している奴にはとくに注意するのだ。

HP	20
MP	0
攻撃力	24
防御力	12
移動距離	6
敏捷さ	12

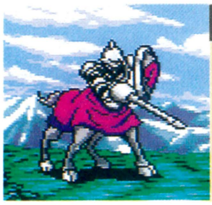
ペガサスナイト



攻撃力はそれほど高くないが、防御力が高く攻撃が当たりにくい。空を飛べるので移動能力も高く、単独行動をしていると、まわりを囲まれるぞ。

HP	18
MP	0
攻撃力	21
防御力	16
移動距離	7
敏捷さ	12

シルバーナイト



エリオット率いる騎士団の精鋭。とはいうものの、この戦いでは一番弱い敵なのだ。攻撃力も防御力もプリーストより低い。ただ、移動力には要注意だ。

HP	16
MP	0
攻撃力	18
防御力	12
移動距離	7
敏捷さ	11

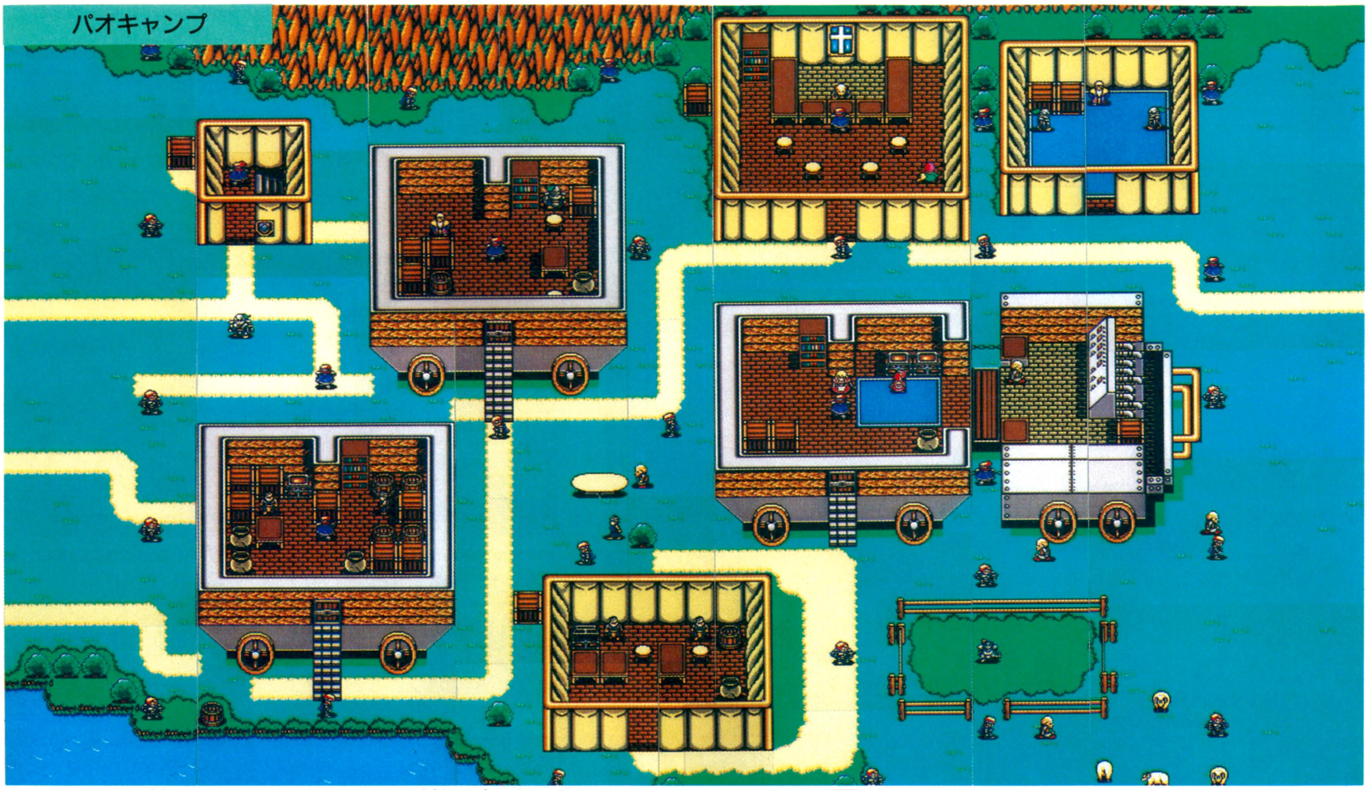
プリースト



守りのリングを装備しているため、守備力が高くなっている。傷ついた敵をヒールで治療するので、戦いを長引かせたくないなら、さっさと倒そう。

HP	16
MP	25
攻撃力	21
防御力	13
移動距離	5
敏捷さ	10

ふたたびパオキャンプへ



エリオットを倒し、ウランバートルへの道を急ぐマックスたちの目の前に再び登場するパオキャンプ。町の人に話を聞くと、アーネストが部下を連れて、ウランバートルの要塞に突入したとのこと。なんて命知らずの奴だとは思うけど、ルーンファウスト軍をにくむ気持ちはこちらも同じ。とっとと助太刀にいってやろうぜ。

戦うアルマジロ(?)ガンツ

リンドリンドの発明家クロックの助手として働いていたガンツ。研究していたスチームスーツがついに完成して、マックスたちの応援に駆けつけて来たのだ。転職後の攻撃シーンが笑えるので、転職を目指そう。



⬆前に会ったときは、よく故障してたけど、今度は大丈夫なんだろうね？

卵から生まれたドミンゴ

ダメージを受けにくいボディー、移動能力の高さなど魔法を使う者のなかでは最強の能力を持つドミンゴ。仲間にするには某所で卵を手にいれておかなければならない。MPが低いという弱点は、成長にともなって克服できるだろう。



⬆あの町で手に入れた卵をここで孵化してもらうのだ。なに、売っただと？

そして、新たな情報が……



⬅なんだって？ エリオットからのメッセージが？



⬅その国とは、どこの国？ ゲームをやってのお楽しみ。

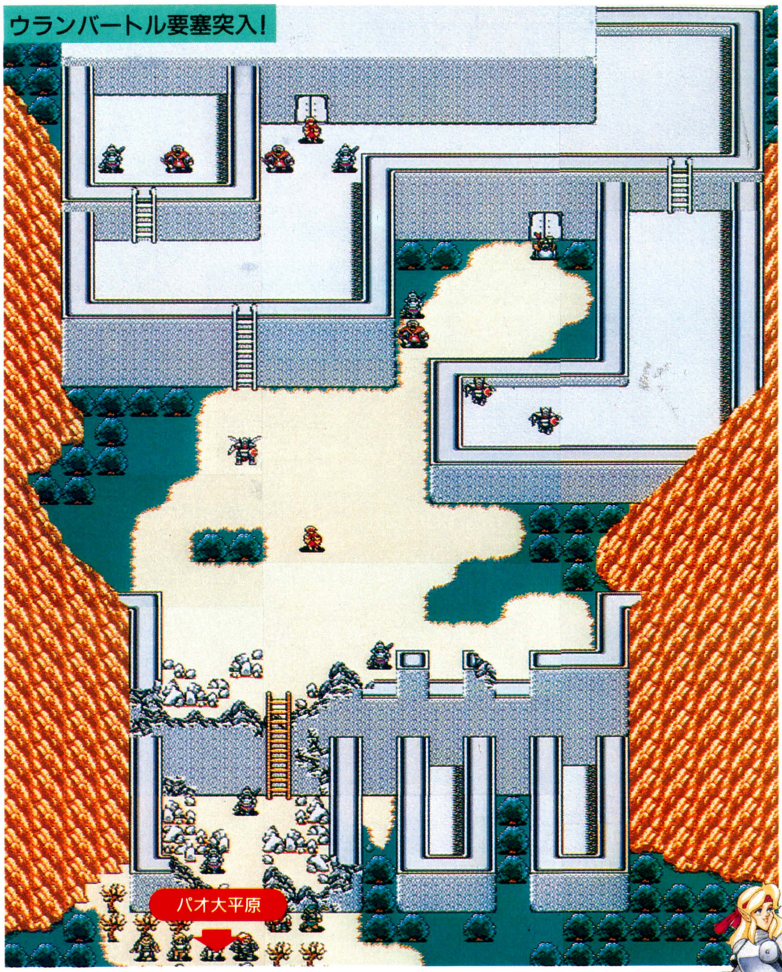


➡なんちゅう無謀なやつ。ウランバートル要塞に突入するとは。さあ、応援にいってやろうぜ。

なに!? アーネストが!?

アーネストの応援に!!

要害堅固の要塞ウランバートル

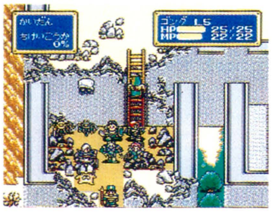


ルーンファウスト軍が占拠するウランバートルの要塞だ。要塞のなかへの侵入路は非常に限られていて、敵モンスターの不意撃ちを食らいやすい。そして広いマップながら、戦う場所もかなり限られてくるのだ。こんな地形のため難攻不落の要塞と恐れられている。ふたつの入り口のうち、モンスターを倒す順によって、ひとつの扉が開くようになっているぞ。

難攻不落の要塞を落とすのだ



↑パオ大平原の南東の海辺にあるウランバートル要塞の前に来たぞ。



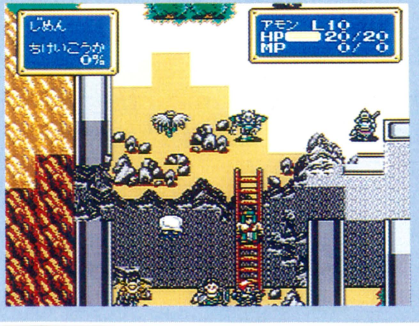
↑地上を歩く者たちは、非常に行動範囲が限られてくるのだ。



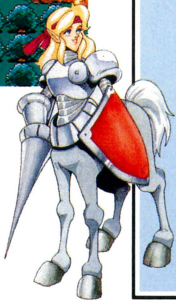
軍師ノーバの兵法指南

す速い展開をしよう！ 移動は鳥人が便利

マックス殿、ここは攻めるに難しい強固な要塞でございます。とくに階段はひとり分しか待機するスペースがないので、敵に襲われたらひとたまりもないでしょう。ここは鳥人などがいると攻めやすいですぞ。壁などもひとっ飛び！



↑階段は狭いので、待機する場合は上に敵がいないか確認しておこう。



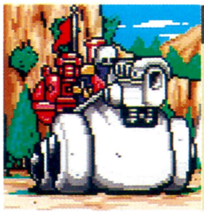
このMAPに登場する敵キャラたち



ヘルハウンド×2

炎を吐き出す魔犬だ。単に牙で襲いかかるなら、それほどダメージは受けない。しかし、ひとたび炎を吐き出せば、相手は消し炭と化す。

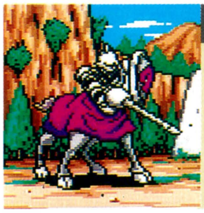
HP	19
MP	0
攻撃力	10
防御力	13
移動距離	7
敏捷さ	13



ブラスローダー

ふたつある入り口のうち、下の階の入り口を守っている。しかし、その場から動くことはないので、ターンを待って一気に攻めよう。

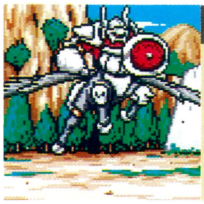
HP	14
MP	0
攻撃力	24
防御力	15
移動距離	4
敏捷さ	14



シルバーナイト×6

ほとんど雑魚キャラとなった、悲惨なやつ。しかし、狭い戦闘の場では意外に邪魔になるので、下手に攻撃を食らわないよう注意せよ。

HP	16
MP	0
攻撃力	18
防御力	12
移動距離	7
敏捷さ	12



ペガサスナイト×3

空を飛ぶため、どこからでも襲いかかってくる。階段や建物の影にいても襲われるぞ。手早くパーティーを展開させないと囲まれる！

HP	18
MP	0
攻撃力	21
防御力	16
移動距離	7
敏捷さ	12



プリースト×3

体力回復が相変わらずしつこい。しかも、その地形を利用して攻撃しにくい場所にいるため、隣にいる敵をさっさと倒さないと辛い。

HP	16
MP	25
攻撃力	21
防御力	13
移動距離	5
敏捷さ	10

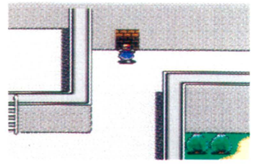
ウランバートル要塞のなかの町で

要塞のなかに入ると、そこは戦意を失った兵士たちが取り残されているぞ。どうやら敵の将軍バルバザークに見捨てられたようだ。彼らはおとなしくマックスに情報を提供してくれるので、安心して話しかけてみよう。

要塞の裏の海側に出てみると、そこには道具屋や教会がある。港への門もあるが……。



ウランバートル要塞内部とウランバートルの町



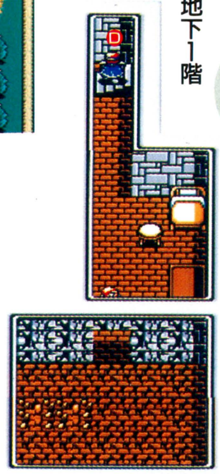
⬅ここから入れる。別な場所にもあるが……。



⬆手塩にかけて育てたモンスターを、あっさりマックスたちが倒して意気消沈する、飼育係か調教師の人。あのくらいどーってことないさ、へへん……ちょっと怖かったんだけどね。

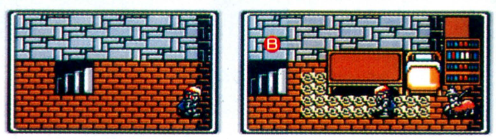
アーネストちゃんや〜い

地下1階





地下2階



⬇要塞の地下に本陣があるぞ。船を奪う前にひと仕事あるから、ちゃんと準備しておこうね。

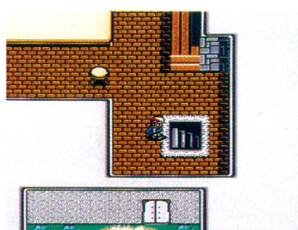


ウランバートルで買えるもの			
	道具屋	薬　草	10
		回復の実	200
		毒消し草	20
		天使の羽根	40

要塞正面へ



➡いままでルーンファウスト軍に尽くしてきた教会だけど、マックスたちにも分け隔てなく協力してくれるのだ。神に仕えた身、差別することはないそうだ。えらいねぇ。



アーネストはいずこに?

なんとアーネスト危機一髪！

ウランバートルには、確かアーネストが攻め込んでいるはずだった。しかし、その姿は戦闘中は見あたらなかった。どこへ行ったのだろう？　じつはふたつの要塞の入り口のどちらから入るかで、アーネストのイベントが変わるのだ。



⬆ウランバートルの要塞のなかに入ると、そこではアーネストがモンスターと……。



⬆どうするマックス？　かたやアーネストは、すでにふらふらになってる！

➡やった、アーネストが仲間になったぞ！　憎きはバルバザーク将軍、あとを追わないと逃げてしまうぞ。



アーネストが仲間になった



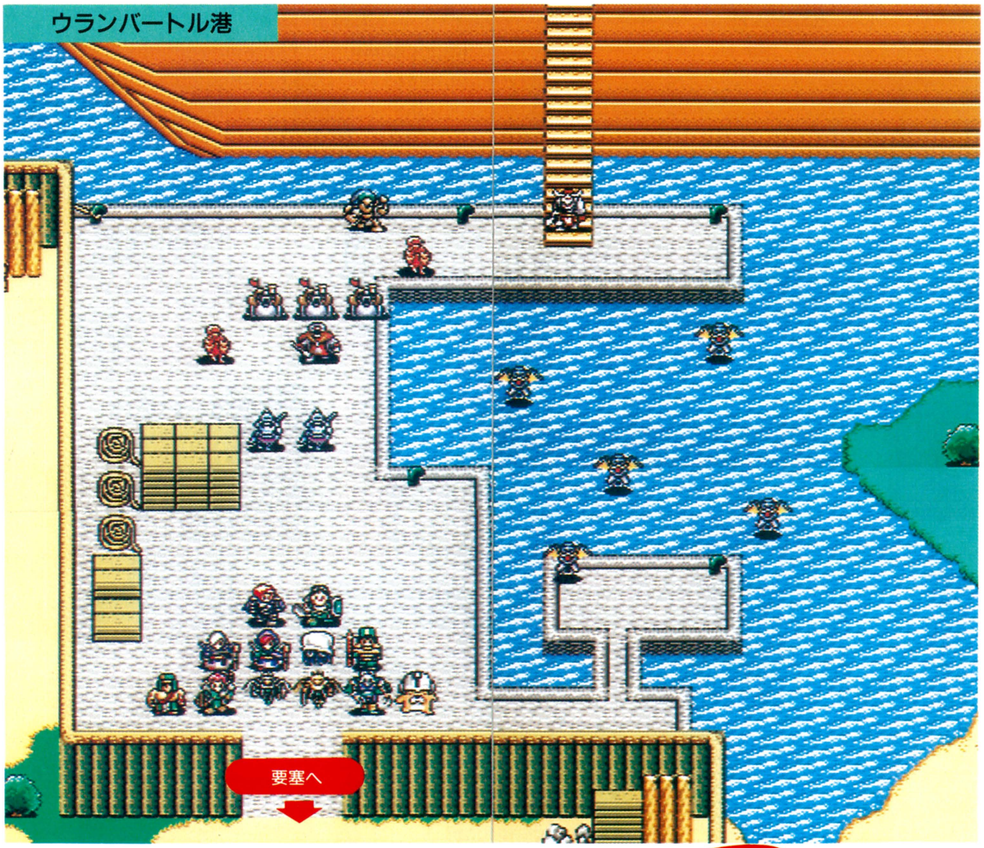
⬅とにかくアーネストに話しかけてみよう。このときは、助ける心を忘れずにね。



⬅アーネストは部下からも信用されているようだ。バルバザークと大違い。

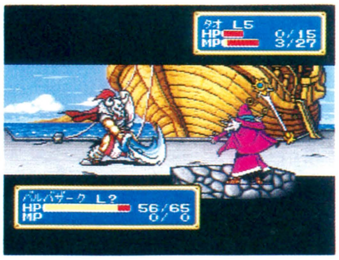
東大陸へ渡る船をかけてバルバザーク

ウランバートル港



港にはバルバザークが待ちかまえている。バルバザークを倒さない限り、東大陸には渡れないぞ。しかし、マップは海が半分を占めていて、地上での戦闘は狭い場所での戦闘となるぞ。敵の種類もいままで以上に豊富で、しかも手強い。鳥人や魔道師をうまく使って戦いを挑め！

クソ野郎!　バルバザーク



⬅おぃおぃ、一撃がすごい強烈だ。

いっきに攻めろ!!



➡やっぱりいっきに攻め込むのがいいだろう。スキを見せるなよ！

このMAPに登場する敵キャラたち

バルバザーク



将軍ということは、それだけの実力を持っているのだ。あまり無謀な突っ込みは、その強力な刀に血を与えるだけ。体力はかなりあり、回復度もかなり早いぞ。

HP	?
MP	?
攻撃力	?
防御力	?
移動距離	?
敏捷さ	?

シーバット×5



海にいる大こうもり。しかし、大こうもりよりも強くなっているぞ。海の上からまわり込んできて、うしろから攻撃してくる。どこでも行けるだけに厄介な敵だ。

HP	10
MP	0
攻撃力	10
防御力	10
移動距離	10
敏捷さ	10

部下を見捨てる卑怯な将軍どのとウランバートル港での大乱戦!

ウランバートルの小さな町には、いろいろな人から話が聞ける。そして、その話を聞いてみると、このボスのバルバザークは、戦況が不利となるのを見るや否や逃げ出す準備をしたらしい。ここにある船で逃げだしてしまおうとしているらしいが、間に合うのか!?



⬆どうやらバルバザークはマックスたちを恐れて、逃げようとしているらしい。



⬆バルバザークにあきれはてた人々は、マックスに情報を与えてくれるのだ。

バルバザークは港だ!



⬆この門の向こう側には港がある。ここに東大陸へ渡るための船があるようだ。しかしバルバザークが……。

⬇出たぁ、バルバザークだ! こうなれば、この港で決戦だ。勝って船を頂かねば!!



ウランバートルの港で決戦だ!

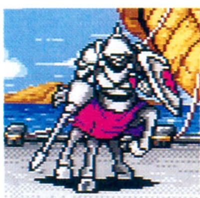
ヘルハウンド×2



怖いのがこの1匹だ。火炎を吐かれるとかなりのダメージを食らってしまうため、早めに倒しておきたい。数が少ないのがなによりもの助けであろう。

HP	19
MP	0
攻撃力	10
防御力	13
移動距離	7
敏捷さ	13

シルバーナイト×2



あまり役にはたってはいないが、とりあえず先鋒を務める。しかしまごまごしていると、うしろからブラスローダーの砲撃が飛んできちゃうので、さっさと片付けよう。

HP	16
MP	0
攻撃力	18
防御力	12
移動距離	7
敏捷さ	12

ブラスローダー×3



3体もいるため、ひとりのキャラが集中砲火を浴びてしまうこともありうるのが怖い。できれば早く倒すのがいいが、けっこうカタイので魔法攻撃を有効に使いたい。

HP	14
MP	0
攻撃力	24
防御力	15
移動距離	4
敏捷さ	14

プリースト



ひとりだけのプリーストなので、こいつを早めに倒してしまえば楽だろう。モンスターの群れの中央にいるために、かならずどれかのモンスターを回復してくるぞ。

HP	16
MP	25
攻撃力	21
防御力	13
移動距離	5
敏捷さ	10

パペット



リンドリンドのサーカスにいたやつだ。防御力は低いが、フリーズの魔法を使う迷惑な人形。バルバザークの前を守るために動かないため、間合いをとるのが難しい。

HP	14
MP	15
攻撃力	14
防御力	10
移動距離	5
敏捷さ	7



軍師ノーバの兵法指南 攻めるときはいっきに攻めろ 狭い場所での戦闘方法

ここでの戦闘は海と陸に分けられますな。しかし、ふた手にわかれるのは好ましくありませんぞ。おびき寄せておいて、魔法でいっきに仕上げるのが得策でしょうな。しかもバルバザークはルーンファウスト軍の将軍。気を引き締めて挑みましょうぞ。



予期せぬ出来事が……

果たしてバルバザークを追いつめると、素直に降参してくる。そのときである。ダークソルという、ルーンファウストの軍師の声が聞こえ、バルバザークを……。ダークソルという男はいったい?



⬅おとなしく降参しようとするバルバザークだが……。

ダークソル突如出現!!



➡誰だ? 姿は見えないが、どうやらルーンファウスト軍の軍師ダークソルのようだ。ついに黒幕のひとりが姿を見せはじめてきたぞ!

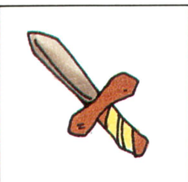
武器を知り、己を知れば、100戦して危うからず!!

武器大図鑑

『シャイニング・フォース』には、それぞれ用途の違うたくさんの武器が登場する。これらのデータを正確に把握しておけば、戦闘をより有利に展開していくことができるはず!!

剣

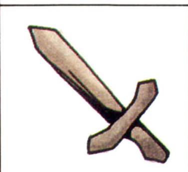
ショートソード



ガーディアナの武器屋でも購入できる剣。攻撃力が低いので、ルーンナイトなどを相手にするにはちとキビシイか。

攻撃力	+5
価格	100
装備	剣・戦・鳥

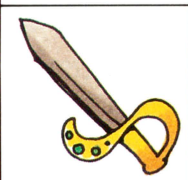
ミドルソード



主人公が最初から装備している剣。攻撃力がショートソードよりも高く、第1章ではなかなか貴重な存在だ。

攻撃力	+8
価格	250
装備	剣・戦・鳥

ロングソード



この武器をバルバロイとアモンの鳥人コンビに装備させると、パーティーの戦力が大幅にアップするぞ。

攻撃力	+12
価格	750
装備	剣・鳥

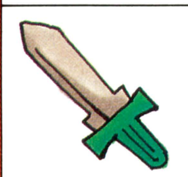
スチールソード



主人公と鳥人は、クラスチェンジをしてからでないと装備できないので注意しよう。販売価格が高いのが難点。

攻撃力	+16
価格	2500
装備	剣C・鳥C 侍・忍

ブロードソード



刀身が幅広で両刃の剣。剣自体の重量を利用して、敵を叩きつぶすように斬り下ろすため、破壊力が抜群だ。

攻撃力	+20
価格	4800
装備	剣C・鳥C 侍・忍

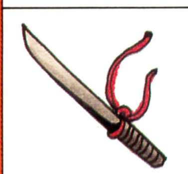
必殺の剣



16分の1の確立で、敵を一撃で斬り倒す。敵にどれだけのヒットポイントが残っていようが、即身成仏。南無〜。

攻撃力	+25
価格	−
装備	剣C・鳥C 侍・忍

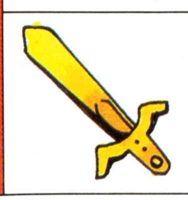
菊一文字



必殺の一撃が出る確立が高くなる剣。ピンチになったときに必殺の一撃が出ると、非常に助かるのだ。

攻撃力	+30
価格	−
装備	剣C・鳥C 侍・忍

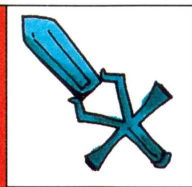
光の剣



神々の遺産のひとつといわれている聖剣。うわさでは、ある王家が秘蔵していると伝えられているのだが……。

攻撃力	?
価格	−
装備	剣C

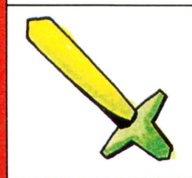
暗黒の剣



光の剣と対極をなす剣。闇をそのエネルギーとし、計り知れないパワーを発揮。ふつうの者が装備すると呪われる。

攻撃力	?
価格	−
装備	剣C・鳥C

カオスブレイカー

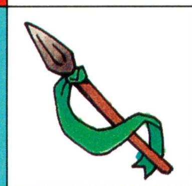


邪悪な者を滅ぼすといわれる剣。その刀身に秘められたパワーは暗黒の闇をも斬り裂くと伝えられる。

攻撃力	?
価格	−
装備	剣C

スピア

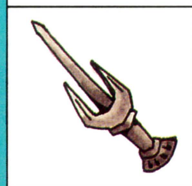
スピア



近距離と遠距離、2種類の攻撃可能距離を持つ投げ槍。戦略上、さまざまな使いかたができる便利な武器だ。

攻撃力	+6
価格	150
装備	騎

パワースピア



魔法の力で攻撃力を増幅させた投げ槍。スピアと比較すると、かなり使える武器なので、騎士全員に装備させよう。

攻撃力	+15
価格	900
装備	騎

バルキリー

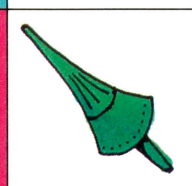


戦いの女神の名をもつ槍。その名のとおり、まさに神がかり的な破壊力を有し、あらゆるものを貫く力を秘めている。

攻撃力	?
価格	−
装備	騎C

ランス

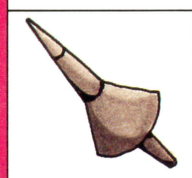
ブロンズランス



メイが最初から装備している青銅の槍。クラスチェンジをしていない騎士が装備できる槍はこのブロンズランスだけ。

攻撃力	+9
価格	300
装備	騎

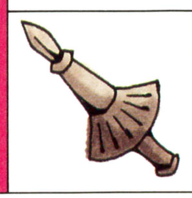
スチールランス



かなり高価な素材から作られた槍。購入価格は高いが、この攻撃力は魅力。クラスチェンジした騎士に装備させよう。

攻撃力	+18
価格	3000
装備	騎C

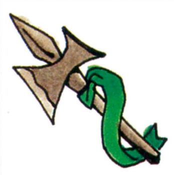
クロムランス



特殊な合金で作られた高品質の槍。騎士どうしの戦いではなかなかの威力を発揮してくれる。頼もしい武器だ。

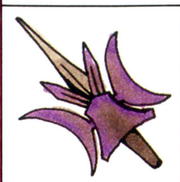
攻撃力	+22
価格	−
装備	騎C

ランス

ハルバート


矛先の形状に手を加えて、多機能になった槍。突く、斬る、はらうといったバリエーション豊かな攻撃ができる。

攻撃力	+25
価格	8500
装備	騎C

デビルランス


暗黒に身をゆだねた者が装備する槍。槍のなかで最強の攻撃力を備えているが、ふつうの者が装備すると呪われる。

攻撃力	?
価格	−
装備	騎C

矢

木の矢

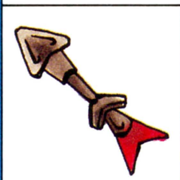

弓矢系の武器のなかではもっとも弱いものだが、攻撃力は意外と高い。第1章では、なかなかの活躍を見せてくれる。

攻撃力	+8
価格	320
装備	弓

はがねの矢

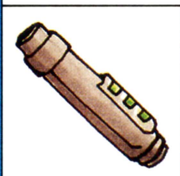

木の矢よりも、攻撃力が格段に高い。肉弾戦を得意とする戦士たちを、うしろから遠距離攻撃で支援するときに使え。

攻撃力	+13
価格	1200
装備	弓

ロビンの矢


伝説の勇者ロビンが使っていた弓矢。ふつうの弓矢よりも射程距離が長く、またまれに敵の急所を一撃で射ぬく。

攻撃力	+18
価格	3200
装備	弓

アサルトシェル


長距離狙撃用としてクロックが開発した弓矢。攻撃力、射程距離ともに、ズバ抜けた性能を見せつけてくれる。

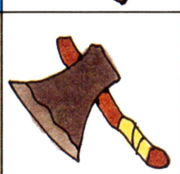
攻撃力	+27
価格	−
装備	弓C

バスターショット


発明家のクロックが開発した飛び道具。遠距離攻撃用の武器のなかでは、最強の破壊力を備えているらしいぞ。

攻撃力	?
価格	−
装備	弓C

斧

ハンドアックス


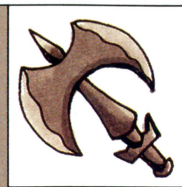
第1章の武器屋でも購入できる斧。剣にくらべていくらか高価だが、戦士のふたりには斧を装備させるようにしよう。

攻撃力	+7
価格	200
装備	戦

ミドルアックス

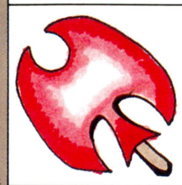

クラスチェンジ前の戦士が装備できる武器のなかでは最高の攻撃力を誇る。販売価格がそれほど高くないのもよい。

攻撃力	+11
価格	600
装備	戦

バトルアックス


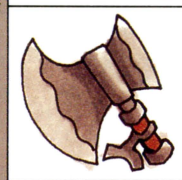
クラスチェンジをした戦士のみが装備できる武器。攻撃力が高いのはいいが、販売価格がかなりエクスペンシブ。

攻撃力	+16
価格	2600
装備	戦C

ヒートアックス


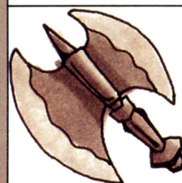
炎の属性をもつ魔法の斧。道具として使用すると、ブレイズの魔法レベル2の効果がある。敵からも入手できる。

攻撃力	+22
価格	6500
装備	戦C

グレートアックス


武器屋で購入できるもののなかで最強の武器。ふたりの戦士両方に装備させたいところだが、お値段も最高なのだ。

攻撃力	+26
価格	10000
装備	戦C

アトラスの斧


大地の力をつかさどる斧。伝説の巨人族も使用していたといわれ、不思議なパワーを秘めているらしいぞ。

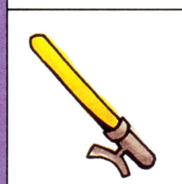
攻撃力	?
価格	−
装備	戦C

杖

木の杖


すべての武器のなかで攻撃力がもっとも低い。魔導師が飾りもの程度に装備する武器なので、あまり役には立たない。

攻撃力	+4
価格	80
装備	魔・僧

パワースティック


魔法の力で攻撃力を倍増させた杖。僧侶たちに装備させると、前衛として活躍させられるほどの攻撃力をもつ。

攻撃力	+12
価格	500
装備	魔・僧

守りの杖


かなりの攻撃力がプラスされるので、MPがなくなってしまった魔道師にも、活躍が期待できるぞ。

攻撃力	+18
価格	3200
装備	魔・僧C

聖者の杖


クラスチェンジした僧侶のみが装備できる杖。聖なる力で装備したもののHPを回復することができる。

攻撃力	+26
価格	−
装備	僧C

デーモンロッド


邪悪な司祭がたずさえていたといわれる、禁断の魔力を備えた杖。邪念をおびているため、装備すると呪われる。

攻撃力	?
価格	−
装備	魔・僧C

装備欄名称の説明

剣=主人公　騎=メイ、ケン、アーサー、ペイル、バンガード、アーネスト、ガンツ、コーキチ　戦=ラグ、ゴート
弓=ハンス、ディアーネ　魔=タオ、アンリ、アレフ　僧=ロウ、チップ、トーラス　鳥=バルバロイ、アモン
侍=ムサシ　忍=ハンゾウ　　注：Cマークはクラスチェンジ後を意味します。

ついでにアイテムも覚えちゃおう！

道具大図鑑

ストーリーが展開していくと、いろいろなアイテムがつぎつぎに登場する。そんなアイテムを、戦闘で使用するものからイベントに関係するものまで、バッチリ紹介するぞ。

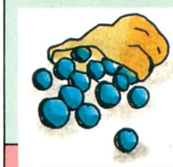
薬草



HPを10ポイント回復できるアイテム。僧侶たちのレベルが低いうちは、このアイテムの使用頻度が高い。一度使うとなくなってしまう。

価格　10

回復の実



HPを20ポイント回復できるアイテム。いざというときのために、各キャラクターにひとつずつ持たせよう。一度使うとなくなってしまう。

価格　200

毒消し草



毒を受けたキャラクターを治すアイテム。毒を受けると戦闘に支障をきたすので、早めに治してあげよう。一度使うとなくなってしまう。

価格　20

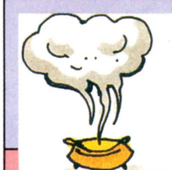
天使の羽



リターンの魔法とおなじ効果があるアイテム。これを使用すると、戦闘を放棄して最寄りの城や町に戻ることができる。一度使うとなくなる。

価格　40

恵みの雨



シャイニングフォース軍全員のHPを最高で45ポイント回復できるアイテムだ。本当に必要なときだけ使おう。一度使うとなくなってしまう。

価格　売っていない

力のワイン



攻撃力を1～2ポイント上昇させるアイテム。上昇したポイントは、戦闘後もそのままの数値で残る。一度使うとなくなってしまう。

価格　売っていない

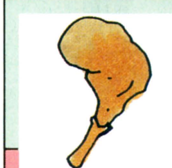
守りのミルク



守備力を1～2ポイント上昇させるアイテム。戦略に合わせて、飲ませるキャラクターを決めよう。一度使うとなくなってしまう。

価格　売っていない

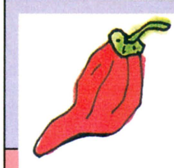
疾風のチキン



す速さを1～2ポイント上昇させるアイテム。遅いヤツを補強するか、速いヤツをトコトン速くするかはプレーヤーしだい。一度使うとなくなる。

価格　売っていない

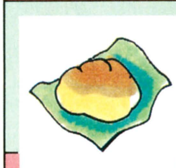
韋駄天ピーマン



移動力を2ポイント上昇させるアイテム。地形効果に影響されない鳥人の移動力を上昇させるのもひとつの手だ。1度使うとなってしまう。

価格　売っていない

元気のパン



最大HPを1～2ポイント上昇させるアイテム。死なれるととても困る、主人公に使うのが無難だろう。一度使うとなくなってしまう。

価格　売っていない

力のリング



装備すると攻撃力が1～2ポイント上昇するアイテム。戦闘のときに道具として使用すると、アタックの魔法レベル1の効果がある。

価格　売っていない

守りのリング



装備すると守備力が1～2ポイント上昇するアイテム。戦闘のときに道具として使用すると、クイックの魔法レベル1の効果がある。

価格　売っていない

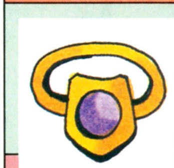
疾風のリング



装備するとす速さが1～2ポイント上昇するアイテム。戦闘のときに道具として使用すると、リターンの魔法の効果がある。経験値稼ぎに便利だ。

価格　売っていない

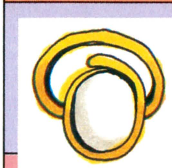
韋駄天リング



装備すると移動力が2ポイント上昇するアイテム。道具として受け渡しができるので、局面ごとに装備させるキャラクターを変更できるぞ。

価格　売っていない

白のリング



装備すると守備力が6ポイントも上昇するアイテム。戦闘のときに道具として使用すると、オーラの魔法レベル2の効果がある。

価格　売っていない

黒のリング



装備すると攻撃力が6ポイントも上昇するが、呪われてしまうアイテム。戦闘のときに道具として使用すると、ブレイズの魔法レベル2の効果。

価格　売っていない

イビルリング



装備すると攻撃力が8ポイントも上昇するが、呪われてしまうアイテム。戦闘のときに道具として使用すると、スパークの魔法レベル3の効果。

価格　売っていない

ドミンゴ卵



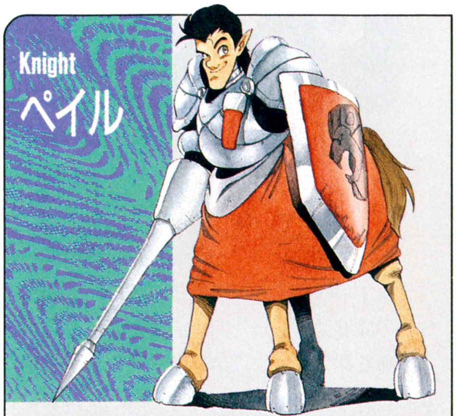
道具屋に持っていくと、かなり高価な価格で買い取ってくれる。なにに使うのかわからないが、持っているといいことがありそうなアイテムだ。

価格　売っていない

今週もバッチリ紹介するぞ!!

シャイニングフォースの精鋭たち
後編

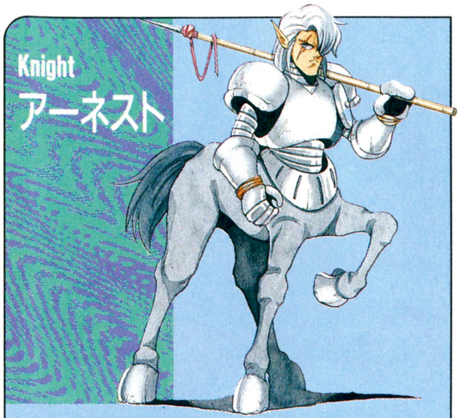
Knight ペイル



放浪の雇われ騎士。各国の騎士団を転々と渡り歩き、ルーンファウストの騎士団にも籍を置いていた。だが、その卑劣なやりかたに反発し、主人公たちの軍に加わる。

種族	ケンタロウス
転職	騎士→パラディン
魔法	魔法は使えない
初期装備	ブロンズランス

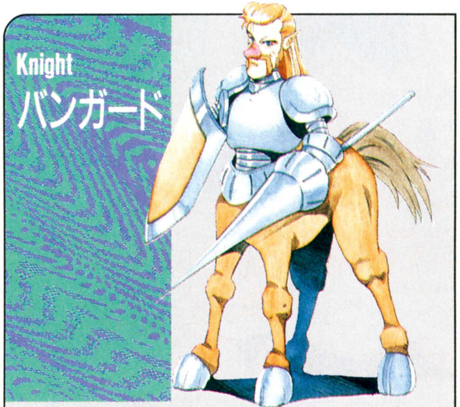
Knight アーネスト



サーマル王族の血を引く。故国をルーンファウストの将軍バルバザークに滅ぼされる。復讐のため、バルザークが指令官を勤める要塞に突入するが失敗し、主人公に助けられる。

種族	ケンタロウス
転職	騎士→パラディン
魔法	魔法は使えない
初期装備	ブロンズランス

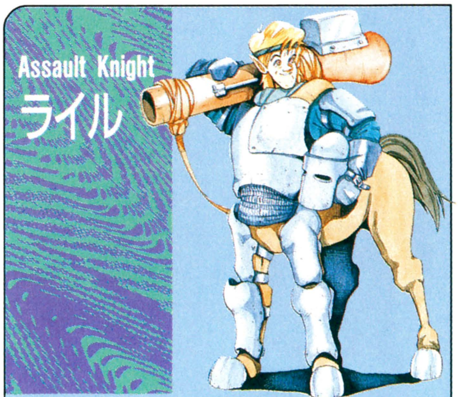
Knight バンガード



用心棒稼業をしている。パオの町の用心棒をしていたが、パオの村長コロンに、主人公たちに加勢するように命じられる。大酒飲みでいつも酒瓶を手から放さない。

種族	ケンタロウス
転職	騎士→パラディン
魔法	魔法は使えない
初期装備	ブロンズランス

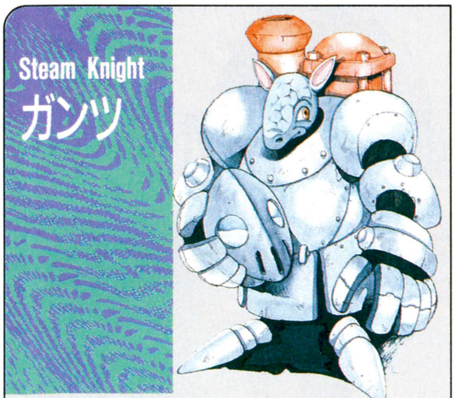
Assault Knight ライル



発明家クロックの弟子。いちおうケンタウロス族なのだが、亜種であったために騎士になれなかった。クロックの発明した機関式弓矢をたずさえて戦闘に参加する。

種族	ケンタロウス(亜種)
転職	アサルトナイト→バスターナイト
魔法	魔法は使えない
初期装備	ロビンの矢

Steam Knight ガンツ



発明家クロックの助手。大きな体格に似合わず手先が器用で、クロックとともに数多くの発明品をてがけてきた。自らもスチームスーツを装備して、主人公の応援に駆けつける。

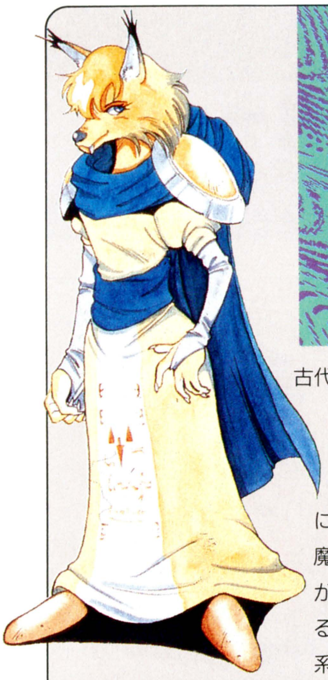
種族	アルマジロ
転職	スチームナイト→スチームバロン
魔法	魔法は使えない
初期装備	ブロンズランス

Wing Knight コーキチ



バストークに住む老人。空飛ぶことを夢に見て、50年もの年月を飛行機械の研究に費やしてきた。クロックが発明した魔法モーターを動力にして、ついに空を飛ぶことに成功した。

種族	人間
転職	ウイングナイト→スカイロード
魔法	魔法は使えない
初期装備	ブロンズランス



Mage アレフ

古代人の末裔が住むプロンプト国の賢者。故郷はルーンファウストに侵略された小国。魔導師でも扱うのが困難だといわれる、スパーク（電撃）系の魔法が得意。

種族	フォックスリング
転職	魔導師→大魔導
魔法	ブレイズ　フリーズ　スパーク
初期装備	パワースティック



Preast トーラス

ダークソルに立ち向かうが力及ばず、主人公に助けられる。もとはアレフとおなじプロンプトの賢者。主人公の運命を知り、それを助けるための修行をしていた。高齢ではあるが能力は高い。

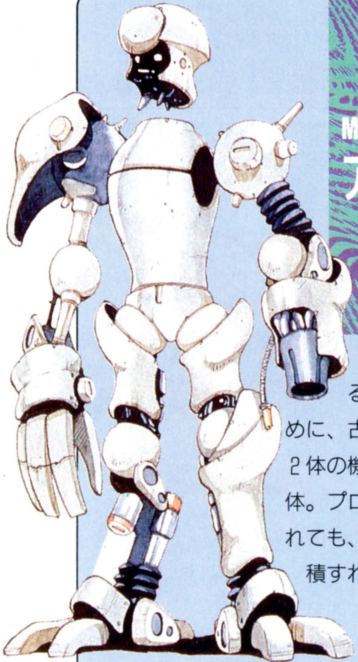
種族	ホビット
転職	僧侶→大僧正
魔法	ヒール　オーラ　スペルウォル　アンチドウテ
初期装備	パワースティック



Magical Creature ドミンゴ

マナリナの魔導師が魔法で生み出した人工生命体の魔導師。ドミンゴは卵生だが、ドミンゴの卵を孵化させるには特殊な孵化機が必要だ。ボディーがゲル状なのでダメージに強い。

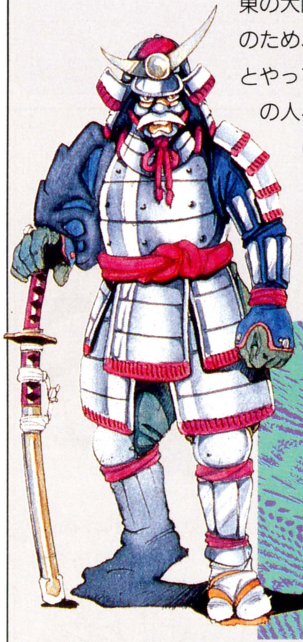
種族	魔法生物
転職	魔法生物
魔法	フリーズ
初期装備	装備なし



Mechanical Soldier アダム

黒き竜を封印する英雄を助けるために、古代人が製作した2体の機械兵のうちの1体。プログラムが破損されても、再びデータを蓄積すれば、完全な戦闘能力を備えた機神となる。

種族	機械人
転職	機械兵→機神
魔法	魔法は使えない
初期装備	装備なし



Samurai ムサシ

東の大陸から武者修行のため、ルーン大陸へとやって来た。修行地の人々が、魔物どもに苦しめられていることを知ると、主人公たちに接触を求めてくる。

種族	人間
転職	サムライ
魔法	魔法は使えない
初期装備	菊一文字



Shinobi ハンゾウ

東の大陸でムサシと1、2を争うほどの武芸者であった。どちらが真の武芸者かを決するため、ルーン大陸までムサシを追ってきた。宙を舞い、逆手に持った剣で敵の首を切り落とす。

種族	人間
転職	シノビ
魔法	スリープ
初期装備	必殺の剣

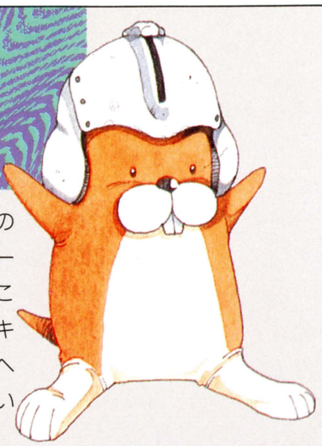
Dragon バリュウ



古代人によって"秘伝の書"を守る指名を与えられた、神竜の生き残り。神竜は強大な力を持っていたが、その繁殖能力は極めて低かった。長い年月の間に一族の数は減少を続け、このバリュウが最後の神竜になってしまった。

種族	神竜
転職	ドラゴン→ドラゴンマスター
魔法	魔法は使えない
初期装備	装備なし

Yogurt ヨーグルト



すべてがベールに隠された、なぞの生き物。ガーディアナの画家タマーキのペットであったが、ある日のこと、オカズの分配を巡ってタマーキと大喧嘩をして、タマーキ愛用のヘルメットを盗んで逃亡したなどといった諸説が流布している。

種族	ヨーグルト
転職	ヨーグルト
魔法	魔法は使えない
初期装備	装備なし



製作総指揮 高橋氏に聞く!!

キャラクターの上手な使いかた!

人形は顔が命だが、『シャイニング・フォース』ではキャラクターが命。いかに育てるか、いつ転職させるか。キャラの上手な操縦法を高橋社長に語っていただくのだッ!!

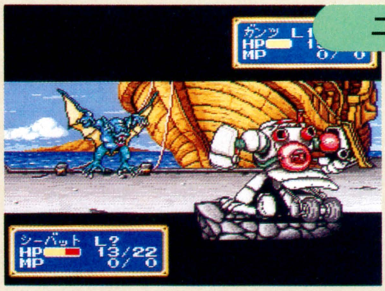
このゲームのキャラクターの育てかたについて、お話ししましょう。まず、序盤戦は主人公を箱入り息子のように育てあげることをオススメします。それによって中盤戦では、ガシガシ前線に送り込んで戦えるはずです。また、最低ふたり程度の魔法系キャラを育てておけば、後半戦で苦労しないで済むはずです。忘れないようにしましょう。

さて、このポイントを押えながらゲームを進めていくと、戦闘後に貰える経験値がレベルに応じて減っていくことに気がつくでしょう。この経験値システムを利用しない手はありません。敵にとどめを刺すときは、育ったキャラでなく、レベルの低いキャラにまかせること。こうすれば経済的(?)に戦闘できます。このことを肝に命じておかないと貴重な経験値をドブに捨てることになります。

また、戦場に敵を残してボスを倒すのも賢い方法とはいえません。ボスを倒すと戦闘終了になる場合があるので、敵をすべておいしくいただいてからボスと戦うのが得策です。

そうこうしてレベルが上がると転職できるようになりますが、これが曲者です。キャラクターに応じた転職のタイミングというのが存在するのです。初期状態では弱いけど、レベルを20ぐらいまであげて転職すると、とんでもなく強いスーパーキャラになったりするヤツもいます。いろいろ試してみてくださいね。

ユニークなあいつ



➡ガンツ先生。頼りにならなくても笑えればいい。きっと彼はいい人だ。

頼りになるかどうかなんてこの際言いっこナシ。いちばん笑えるキャラがこいつ。とにかく転職した姿での攻撃シーンを見て、その滑稽さにニンマリしてほしいな。

比類なき高度能力成長女



➡群馬名物かかあ天下とは関係ないが、まー強いのなんのって。女傑。

旦那のバルバロイを差し置いて立派に成長しちゃうのがこのキャラ。転職後の攻撃シーンもなかなか派手だし、攻撃力も頼りになる。ぜひ使ってみてください。

まったくトホホな人



➡たまには使ってやってくださいよ。かわいそうだから。不憫で泣けるね。

テストプレーでも不評をかっていたのがこいつ。仲間が増えると、まっ先にはずされるヤツ。パラメーター的にはチップに見劣りしないはず。かわいそうだから使ってね。

それゆけ!!

シャイニング・フォース

SHINING FORCE

THE LEGACY OF GREAT INTENTION

神々の遺産

ルーンファウストに旅立った一行の運命やいかに!!



艱難辛苦を乗り越え、ルーンファウストに旅立った平和を愛する戦闘集団ご一行様。彼らの行く手にはさらなるご苦労が待ちかまえている!!　次週もドッカーンホレホレと道のりを紹介!!



第1回『ＦＦⅣ』クイズ王決定戦!!

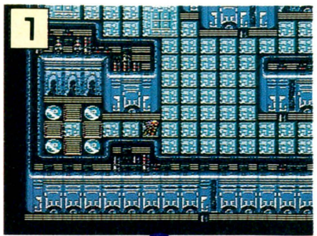
『ＦＦⅣ』へのハマリ度をチェックする、クイズにチャレンジだ!!

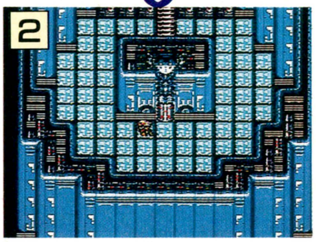
「オレは『ＦＦⅣ』のことならなんでも知ってるぜい!」と思っている『ＦＦⅣ』フリークも多いんじゃないかな? そんなキミに、手ごたえある『ＦＦⅣ』クイズをプレゼントしよう! みごと全問正解した人には、千ガバスをあげちゃうよ。

Q1 ファミ通のウイークリートップ30に『ＦＦⅣ』が初登場したときの順位は、ズバリ何位?

★

Q2 飛空艇に乗って、世界を1周するのにかかる時間はいったい何秒になるでしょうか? ただし、プラスマイナス1秒の誤差は認めます。





Q3 左の2枚の画面写真を見てください。1番の写真から2番の写真へ行く間に、パーティーはダンジョンのなかを移動して、すべての宝箱の中身を取っています。この移動している間に取ったアイテムのなかで、いちばん高く売れる物はなんでしょう?

Q4 『ＦＦⅣ』と『ＦＦⅣイージータイプ』との間には、いくつかモンスター名の違いがあります。シーボッツはきょだいばいきんに変わりました。では、"らいせい"というモンスターは"イージー"ではなんという名前に変わったでしょう?

★

Q5 左の画面写真を見てください。この戦闘シーンに登場する、モンスターたちのHPの合計はいったいいくつになるでしょうか?



Q6 セシルがHP2千のとき"あんこく"コマンドで攻撃した場合、HPはいくつ減るでしょう?

★

Q7 "ブリザガ"の魔法を使ったとき、落ちてくるつららの数は合計何本になるでしょう。

★

Q8 ローザのお母さんの出身地はズバリ、どこでしょう?

★

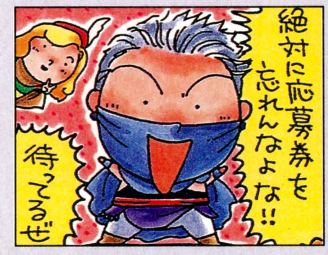
Q9 昔の水路・地下2階の南側に、3つ並んだ宝箱があります。その真ん中の宝箱に入っているアイテムはいったい、なんだったでしょう?

★

Q10 名前のついているキャラクターで、イベントで最初に死んでしまうキャラクターはだれでしょう? ただし、敵キャラは除きます。

応募のきまり

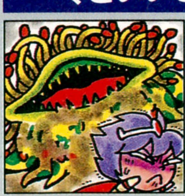
以上10問の正解がわかったらはがきに各問の正解と住所、郵便番号、氏名、年齢、電話番号を書き、応募券を貼って、ファミコン通信編集部『第1回ＦＦⅣクイズ係』まで送ろう。全問正解者が10名を越えたら抽選。締切は4月2日の消印有効。正解者発表は6月12日号だ。



ＦＦ新聞
発売元／ファミコン通信編集部
株式会社アスキー
〒104-24 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山
電話番号03-3486-7111(大代表)
〈第34号〉
平成4年(1992年)4月3日発行

▼ＦＦなんでも図鑑

くさいいき



⬅シルフの洞窟にいるモンスター、モルボルがくさいいきの使い手。

腐肉を食うモンスターの口から吐き出される強烈な悪臭。モンスターの体内で蓄積された腐肉エネルギーは、腐臭を倍加するだけではなく、パーティーのひとりに蛙、暗闇、混乱、沈黙、豚、すべての効果を与える魔力を持つまでに至った。これをくらって鼻の曲がってしまった者もいて、騎士たちの間には、笑い事ではない恐怖感を与えている。なお、1度吐かれた息の臭いは1年間その場に残ると言われている。

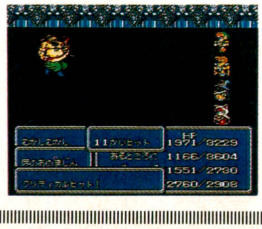
ＦＦプレーヤーズクエスチョン

消えたクリティカルヒットの巻

Q いままであったクリティカルヒットが、『Ⅳ』でなくなってしまったのはなぜですか?

熊本県 デブチョコボール

A 戦闘のとき、ランダムで敵に高いダメージを与えられるクリティカルヒット。『Ⅲ』までは毎回、確かに存在していたよね。なくなったと思って残念に思っている人も多いんじゃないかな。だけどご安心召され。じつはちゃーんとクリティカルヒットの効果は残っているのだ。武器がヒットした瞬間に、画面がピカピカとフラッシュすることがあるよね? そのときがクリティカルヒットが炸裂している瞬間。だから単に"クリティカルヒット"という文字の表示がなくなっただけだというわけ。気をつけて画面のフラッシュした瞬間をチェックしてみよう。高いダメージを与えているはずだ。



➡『Ⅲ』のときまでの表示は、気分良かったよね。

脱がされるモモ子

連載第11回
AVの世界を覗いてみたい!?

イラスト：藤沢まりの　文：桃栗たき子

18歳未満はダメなのよ♥

　このまえ、またまたまりの嬢の出演しているエッチビデオを見た。まりの嬢は高校生の男の子の家庭教師の役。最初は、
「えーっと、じゃあまずここにXを代入してみて」
　なんてマジメに数学を教えていたくせに、だんだんと、
「そうよ、そう。もっと強くぅ」
　などとエッチなことまで教えるようになっちゃうイケナイ家庭教師ちゃんなのだ。
　初めのうちは興味津々で見ていた私だけど、だんだんヘンな気持ちになってきたの。あらやだ、感じちゃうとかそんなんじゃないのよ。なんていうかさあ、知ってる人がエッチしてるとこって、そうそう見るチャンスってないわけじゃない？
「私またダイエットに失敗しちゃってさあー」
「ウハハハハ、ざまあみろ」
　なーんて笑って私と話してたまりの嬢が、画面のなかで**男の子とウッフンアッハンやっちゃってるとは、OH!!　なんてこったい！**なんだか見てる私のほうが顔が赤くなっちゃうのん。
　私が初めてエッチビデオ見たのは中学2年生のとき。女の子5人で、友だちのお兄ちゃんの部屋でこっそり鑑賞会したのが初体験。
「ウヒー！　気持ち悪ーい」
「あんなふうになってんのね」
「ソーセージみたいよねえ」
　と、いろいろな感想が飛び交ったけど、その日はみんな、心なしか**ゴハンが食べられなかったみたい。**
　でもこんな純な私でも、AV女優にならないかってスカウトされたことあるのよ。ウフフ。私がまだ上京したてのころ、渋谷で全身黒づくめの男の人に声かけられたの。
「話聞いてくれるだけでも１万円あげるからさ。ねっ、ねっ!?」
　ってね。私は、**"話聞くだけで１万円"**という甘い誘いに乗って、その人と喫茶店に入って話をしたの。
「オッパイ大きいねえ。ビデオ１本出るだけで150万は稼げるよ」
　その人は、いろんな言葉で私を誘ったけど、**「父は田舎で刑事やっててコワイ人なんです」**とか**「自信ないからできません」**とかなんとか大ボラ吹いたら、
「残念だなあ。ぼくの名刺渡しておくから、気が変わったら電話ちょうだい。じゃ、またね」
　と、店を出ようとしたの。**私は話がちがーう!!**　と思って、
「ちょっと待ってください。話聞くだけで１万円くれるって言ったでしょ。あれはウソなんですか？ウソなら訴えますよ」
　って凄んでみせたのよ。そしたらね、その人ったら、
「ごめん、いまこれしかないんだ。これで許してくれる？」
　と、ズボンのポケットのなかからシワくちゃの1000円札を何枚か出して、私に握らせてくれたの。**ああ、東京っていいところだなあ、**と思いましたよ、私は。
　AVの世界は、ちょっぴり怖い世界だと思ってたけど、その全身黒づくめのお兄さんや、まりの嬢を見ていると、そんなにヤバイ世界じゃないみたい。
「撮影のときね、監督さんとか男優さんと顔合わせするじゃない。そーすると、**"またおまえかよ。おまえのハダカなんか見飽きたぞ"**なんて言われるのよ」
　ってまりの嬢も言ってたっけ。でも大勢のまえでハダカになるなんて、よっぽど勇気がないとできないはず。きっとまりのさんにも、人に言えないような苦労があったんだろうね。だけど**たくさん稼いだに違いない。**くーっ、あのアマ。
　読者のみなさまも、おヒマがあったらビデオ屋さんでまりの嬢のビデオ探してみたら？　あ、でも**18歳未満は見ちゃダメ**だよ。18歳未満の人は、まりの嬢の描いてくれたイラストを見て、想像するだけにとどめておきましょ。ウヒヒ。




Victor
スーパーマシンでぶっとばせ!
3月19日
発売予定
4M+16KSRAM
(バックアップ付)
¥8,800(税別)
対戦モード搭載!
本格的バギーカーレーシングゲーム
R.P.M.レーシング
Radical Psycho Machine RACING™
2人で争う2プレイ・アクション!
自分のオリジナル・トラック作成!
2プレイ・モード搭載
コンピュータとの対戦はもちろん、対戦プレイで熱くなれ!
全24レベル、128コース収録
レベルが上がると路面は砂利や氷になり、急コーナーや急斜面が出現。
君のドライビング・テクニックに挑戦!
賞金を稼いでパワーアップ
1レース毎にそれぞれ賞金が出ます。稼いだ賞金でマシーンのタイヤ、
エンジン等のパワーをアップし、さらに妨害用の爆弾やオイルを購入。
最終目標は全レベルを制覇
もちろんタイムトライアルするもよし、友達と競争するもよしと遊び方色々。
カスタム・トラック作成機能付き
自分で好きなコースが作れるぞ! 路面の種類、コーナーの角度、
坂の傾斜等を自由に設定してオリジナルのコースで自分の腕を試せ!
ジャンプ! コーナリングで差がつくぞ!
賞金稼いでパワーアップ!
© 1992 INTERPLAY PRODUCTIONS, INC. RPM RACING™ AND INTERPLAY PRODUCTIONS ARE TRADEMARKS OF INTERPLAY PRODUCTIONS™, INC.
AND ARE USED WITH PERMISSION. ALL RIGHTS RESERVED. LICENSED IN CONJUNCTION WITH JPI. © 1992 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.
Interplay
発売元: ビクター音楽産業株式会社
〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16
スーパーファミコンは任天堂の商標です。
SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO



スーパーファミコンは任天堂の商標です。
SUPER FAMICOM
LICENSED BY NINTENDO
優劣、剣技にて決す！
torigawa

今、伝説のマクロス復活。

超時空要塞マクロス2036



コミリア・マリア・ジーナス
17歳。通称マリア。
地球人マクシミリアン・ジーナスを父、ゼントラーディ人
ミリア・ファリーナを母に誕生した史上初の星間混血児。
現在、地球統合軍のパイロット訓練生として、
ブリタイ・クリダニスの指揮下にある。

キャラクターデザイン：美樹本晴彦

アニメ史上、燦然と輝く名作「超時空要塞マクロス」が今、PCエンジンスーパーCD-ROM²で復活。西暦2036年、コミリア・マリア・ジーナスは地球統合軍パイロットとして厳しい訓練に明け暮れていた。そして、今また、新たな敵との戦いが始まる。ゲームのための書き下ろしオリジナルストーリー。登場キャラはすべてあの美樹本晴彦描き下ろし新作。メカも進化したニューバージョン。壮大なストーリーを鮮烈なシューティングで駆け抜ける「超時空要塞マクロス2036」。今また、ここから、伝説は語り継がれる。

1992年4月3日発売予定・価格7,200円(税別)



NAVIGATION
未来へ君と――レーザーソフト。
スーパーファミコン®は任天堂の商標です。
LASER SOFT
SUPER FAMICOM
LICENSED BY NINTENDO
3月27日㈮ スーパーファミコン参入第1弾!!
[ヴァリス伝説]ここに極まる!!
SUPER
ヴァリス
赤き月の乙女
スーパーヴァリス発売記念キャンペーン実施中!!
レーザーソフトでは、スーパーヴァリスの発売を記念して
総計1010名の皆様にオリジナルグッズが当たるキャンペーンを実施して
います。官製ハガキに住所、氏名、電話番号とこれからのヴァリスシリーズやレーザーソフト
に期待することを書いて、右下の応募券を添付のうえ下記の宛て先まで送って下さい。
A賞 スーパーヴァリス テレフォンカード 200名
B賞 スーパーヴァリス プロモーションビデオ 100名
C賞 スーパーヴァリス レポートパッド 700名
特賞 ヴァリスシリーズグッズコレクション 10名
〒170 東京都豊島区北大塚2-10-6 6セントラルビル
レーザーソフト スーパーヴァリスキャンペーン係
〆切は4月末日(消印有効)です。
当選の発表は賞品の発送をもってかえさせて頂きます。
レーザーソフト
〒170東京都豊島区北大塚2-10-6 6セントラルビルTEL.03-5394-5575 発売元 株式会社日本テレネット
スーパーヴァリス
応募券
Ⓣ4



'89の「ポピュラス」に続く'90のヨーロッパのNo.1ソフト「プロサッカー」がいよいよゲームボーイに登場。16ヵ国の中から好きなチームを選べるインターナショナルゲームなど、7つのモードに挑戦できる本格派。サッカー王国ヨーロッパのスーパーテクニックと熱狂がゲームボーイにさく裂する。

IMAGINEER CO., LTD.
発売元 イマジニア株式会社

〒163 東京都新宿区西新宿2-7-1 新宿第一生命ビル お問い合せ――03(3343)8911

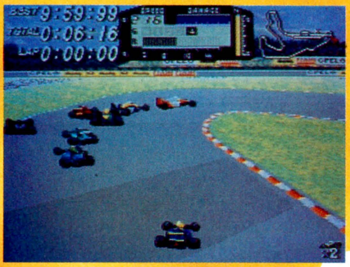

Nintendo GAME BOY™
ゲームボーイTMは任天堂の商標です。
ゲームボーイTM専用カートリッジ
対戦型
1人でも遊べます
3月27日発売
希望小売価格
4,200円(税込)
翼、テイクオフ！
あのキャプテン翼が遂にゲームボーイに登場だ！大好評のシミュレーションサッカーシステムは更にパワーアップ。しかも今度は2人で対戦することが可能！好きな選手でチームが組めるぞ、だから翼とシュナイダーが同じチームでプレイする、なんてこともできるんだ！
ここだ
ここで きめるんだ！！
<スミス> にほん 0ー 0イング
14:00
キャプテン翼 VS
つばさ
© TECMO, LTD. 1992
©高橋陽一・集英社・テレビ東京・土田プロ
TECMO テクモ株式会社
〒102 東京都千代田区九段北4-1-34
テクモ ホットライン 03(3222)7550

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO

スーパーファミコン は任天堂の商標です。

EXHAUST HEAT エキゾーストヒート

立体感奥行きを感じる3D方式を採用



スーパー・ファミコンの機能をフルに生かした3D画面、回転、拡大、縮小スクロールによってトップビュー画面では出せないスピード感と操作性を両立。16カ国、各サーキット独自の背景はワールドグランプリの気分を盛り上げてくれる。また天候によるドラマティックな風景の変化はより一層豊かなイマジネーションを与えてくれる。



エンジン、タイヤ、ウイングからディフューザーまで10項目のセッティングが可能



SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO / FAMICOM FAMILY / MEGA DRIVE



大空を、あなたのものに。

安全・快適な空の旅を提供することが
社長となったあなたの使命だ。
世界を結ぶ空のネットワークをめざせ！
簡単な操作と美しいグラフィックで
ドラマに溢れたビジネスゲームが登場。

■企画・開発：㈱光栄アド　発売：㈱光栄

●スーパーファミコン：11,800円



4/9 発売予定

大空に賭ける
エアマネジメント
ビジネスシミュレーションゲーム

メガドライブでも大冒険が楽しめる!!



ロイヤルブラッド ROYAL BLOOD

- ●ファミコン：9,800円 /withサウンドウェア（CD付）：12,200円
- ●パソコン各機種：7,800円〜9,800円 /withサウンドウェア（CD付）：10,200円〜12,200円
- ●ハンドブック：1,600円（税込）
- ●サウンドウェア　CD：KECH-1015：2,900円（税込）
- ●カードゲーム：2,800円



大航海時代

メガドライブ版：11,800円
4/29発売予定

- ●ファミコン：11,800円 /withサウンドウェア（CD付）：14,200円
- ●パソコン各機種：9,800円〜11,800円 /withサウンドウェア（CD付）：12,200円〜14,200円
- ●ガイドブック：910円（税込）
- ●サウンドウェア　CD：KECH-1002：3,000円（税込）

■お求めは全国の玩具店、パソコンショップ・デパートで。お近くに取扱店がない場合は、住所・氏名・電話番号・商品名と機種名を明記し、消費税を加算の上、当社宛に現金書留にてお申し込みください。
なお、書籍・サウンドウェア（CD/CT単体）は取り扱っておりません。お近くの書店・レコード店にご注文ください。（レコード販売元：ポリドール株式会社）
■テレホンサービス：KOEIの最新情報をお知らせしています。045-561-1100（パソコン専用）・045-561-8000（ファミコン専用）
■当社は当社が著作権を有するソフトウェアの複製行為、及び賃貸（レンタル）についてこれを一切許可しておりません。
■価格には消費税は含まれておりません。
■ファミリーコンピュータ・ファミコン・スーパーファミコンは任天堂の商標です。/〈メガドライブ版〉この商品は、㈱セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA DRIVE専用のソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。

株式会社光栄
〒223 横浜市港北区箕輪町1-23-3 Tel.045-561-6861㈹

KOEI

独自の視点で描いた傑作揃い。今、歴史を、ゲームを読む!!

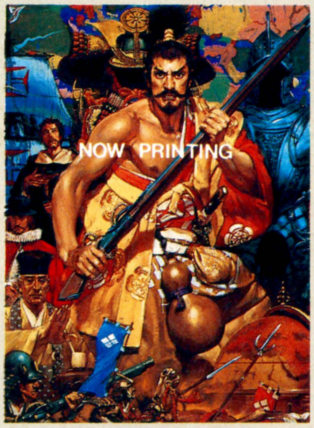
歴史ifノベルズ

信長の野望 世界編（近日刊行）

井沢 元彦著

ベストセラー『信長の野望』がさらにスケールアップ！ 本能寺を脱出し、天下を統一した信長は、大艦隊を率いて海外遠征に乗り出した。彼の前に立ちはだかるのは、強国ポルトガルとイスパニア、そしてイギリスのみである。奇才井沢元彦が、16世紀の各国データをもとに戦略、戦術を駆使して描く前代未聞の歴史if長編。

■四六判上製、定価一、五〇〇円（税込）



歴史人物笑史

爆笑 信長の野望（3月中旬刊行）

シブサワ・コウ編

爆笑三國志で大好評の「歴史人物笑史」シリーズ第2弾！ あの織田信長を、ギャグタッチで徹底解剖。軽いノリのいい文章とおもしろまじめのイラストがベストミスマッチ。しおざき・のぼる先生のハチャメチャコミックもついて、シブサワ・コウ氏も思わず「あなたも歴史が好きになる！」と断言。

■B6判一七六頁、定価一、〇〇〇円（税込）



英雄パラダイムシリーズ

諸葛亮孔明 逆境からの挑戦（3月下旬刊行）

シブサワ・コウ監修

諸葛亮は果敢な「挑戦者」である!! この観点より、「隆中対」から「五丈原」まで、逆境を戦い抜いた彼の生涯を解説。さらに、偉大な挑戦者たち、——カルタゴの闘将ハンニバル、異形の忠臣楠木正成、改革する宰相王安石、反ファシズムの戦士チャーチルを紹介。シリーズ第2弾。

■A5判一四四頁、定価一、四八〇円（税込）



2針法

3/25 緊急発売

あのフクザワ・エイジ衝撃のCDデビュー

- ▶フクザワ・エイジはゲーム・プロデューサーである！
  （大航海時代、伊忍道・打倒信長等のリコエイション・ゲームをつくった人）
- ▶フクザワ・エイジはミュージシャンである？
  （実は十年来、音楽業界にどっぷりひたっていたらしい）
- ▶フクザワ・エイジがCDをつくった!?
  （ゲームだけかと思ったら、音楽にかけても思いっきりオ・タ・ク……）
- ▶フクザワ・エイジは音楽もただ者じゃない!!
  （豪華ミュージシャン、マル秘ゲストの数々は実力の証か）

時計の針を逆廻し・早廻し、光の速さで地球をひとっ飛び、乱反射する音の万華鏡。

このプログレ・シンセはタンジェリン・ドリームか、はたまたアート・オブ・ノイズか。アイドル・ソングは岡田奈々の思い出？ 国籍不明のエスニックに、JAZZYなハウスかと思いきやYMOに時代は逆行、ヘヴィ・メタの洗礼を受けたにしては60'Sがやけに板についている……。こいつはただものではない。フクザワ・エイジの家族もなにやらあやしげな人たちのようだ。みんながこのCDを買ってくれればまた何かが起きるかもしれない。それはこれからのお楽しみ。

●KECH-1026:2,900円(税込)

※ご予約・お問合わせは、お近くのレコード店へどうぞ。

販売：ポリドール株式会社

株式会社光栄

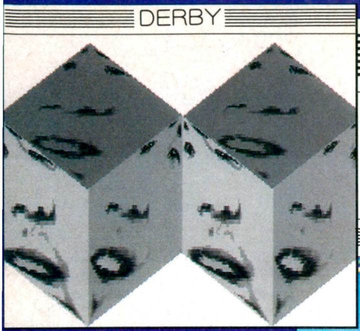
〒223 横浜市港北区箕輪町1-23-3 Tel.045-561-6861(代)


FAMICOM FAMILY
ファミリー コンピュータ・ファミコン は任天堂の商標です。
さぁ、一発決めてみんかい!
G.O1
THE GOLF '92
©1992 G.O 1


FAMICOM FAMILY
ファミリー コンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。
G.O1
やっぱりやめられまへんな。
THE GOLF '92
ファミリーコンピューター用カセット　７月中旬発売予定　価格6,900円（税別）
デビュー第1弾!!
©1992 G.O 1


ASCII
RAPID FIRE
20SHOT/1SEC
スローモーション機能
強力連殴
秒速20発高速連射
ascii Pad
SUPER Famicom
SELECT
START
SLOW
OFF
TURBO
AUTO
RUSHING BEAT™
ラッシング・ビート
92年3月27日発売
© 1992. JALECO LTD.
スーパーファミコン用コントローラー
ASCII PAD
アスキーパッド
絶賛発売中
標準小売価格2,980円(税別)
スーパーファミコン は任天堂商標の商標です。
熱血硬派
くにおくん
「CREATED BY
ASCII JOYSTICK
PROJECT TEAM」
Final Fight
92年9月発売予定
© 1992. TECHNOS JAPAN CORP.
好評発売中
© CAPCOM 1989, 1990


Acclaim entertainment, inc.
タフ・ガイ諸君
スマッシュTVにようこそ!
きみたちに与えられた任務はただ1つ、スタジオ内の全ての敵を破壊すること。床に落ちている賞品は全てきみたちのものになるが、敵に一度でも触れたら命はない。それでは幸運を祈る。
Ready, SHOOT! 撃て
近未来〈超過激〉TVショー スマッシュ・ティーヴィーとは?
1999年、より強い刺激を求める視聴者のために生まれたTV番組。参加者は、スタジオ内に送り込まれる敵を銃で撃ちまくる。勝利者には莫大な賞金が与えられるが、敗者には本当の死が待っているのだ。
SMASH TV ASCII
00272050 00560270
00831090 00523760
スマッシュー・ティーヴィー
SMASH T.V.™
価格7,800円(税別) 3月27日発売
SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO
スーパーファミコン®は任天堂の商標です。
SMASH T.V.™ ©1990 WILLAMS® ELECTRONICS GAMES,INC.
SOFTWARE DEVELOPED BY BEAM SOFTWARE PTY.LTD.
ACCLAIM® IS A REGISTERED TRADEMARK OF ACCLAIM ENTERTAINMENT,INC.
DISTRIBUTED BY ASCII CORP. UNDER LICENSE FROM ACCLAIM ENTERTAINMENT,INC.
ALL RIGHTS RESERVED.
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル 株式会社アスキー



温泉療養から帰京した6時間後に風邪をひいた。5日たっても治る気配がないので、商売上がったりだ。伸びきったゴムは緩めちゃいけないってのか？　せちがらいぞ。ちぇ。

COMMENT

最近のゲーセンは、テーブル筐体が目立ちにくい。お祭り状態の『ストリートファイターII』を除くと、目立つのは大型筐体ばかり。大きいし、見た目が派手だからしゃあないけど……。でも、このままじゃイカン。テーブル筐体に脚光を戻す、救世主的なゲームの出現が待ち望まれる。今回紹介する『ナイツ・オブ・ザ・ラウンド』は、その期待に応えたゲームだす。

アーケード
ウインドーズ3.0

Arcade Windows 3.0

MAIN SCREEN



TITLE

ナイツ・オブ・ザ・ラウンド



聖剣を引き抜き馬鹿をたたっ斬れ

『ナイツ・オブ・ザ・ラウンド』は、イギリスの有名な伝説、円卓の騎士を元にしたアクションゲーム。タイトルからもわかるが、アーサー王伝説の主要構成人物である円卓の騎士たちのなかでも有名な、アーサー、ランスロット、パーシバルの3人が登場する。あんたはこの3人のなかから好きなヤツを選び、侵略者をバキバキ倒さなければならない。伝説を知らなくてもゲームはできるが、知ってたほうがエエかもね。

3人寄れば残虐行為



⬆聖杯を見つけ出し、平和を呼び込む。それが彼らに課せられた使命。残虐行為は、平和を呼び込む行為に通じるのか。

⬇アーサーが伝説の聖剣エクスカリバーを引き抜いたことから旅は始まる。引き抜かなければ始まらない。頼むから抜いてくれ。



攻めて守ってやっぱり攻めて



➡アーサー、ランスロット、パーシバル。この3人のなかから気に入ったヤツを選ぶ。

攻めるばかりじゃ、騎士はやってけない。攻めるときは攻める。守るときは守る。攻守のメリハリ、これ肝要。ひとつのレバーとふたつのボタン。これらを駆使して、華麗に立ち回る。基本はAボタンで攻撃、Bボタンでジャンプだ。これさえ覚えておけばなんとかなるってもんだが、下のような行為も覚えておけば、便利ではあるな。御意。

レベルアップとは

貧弱な坊や





モテモテタフガイ

レベルは全部で16段階。スコアに応じてレベルが上がっていく。たくましくならないと、侵略者に蹂躙される。間違いない。

斬る



⬅攻撃ボタンを押せば、剣や斧を振る。ボタンを連打すれば、剣を何回も振るぞ。

ダイナミックに斬る!!



➡攻撃ボタンとレバーを(前方に)同時に入れると、大振りになる。ダイナミック、ダイクマァーだな。

守る



⬆攻撃ボタンとレバーを(後方に)同時に入れると防御態勢をとる。

ああ、イングランド統一はいつの日か





⬅ゲームが始まった途端、戦闘態勢に入らなければ立派な騎士になれぬ。掟みたいなもんだ。

カブト割りはゲームが違う



➡わりと佳境に入ったときに会うオヤジ。腕っぷしが強いので、うかつに近づくと脳ミソが飛び出るぞ。

➡重力加速度をふんだんに生かした攻撃だ。しかし、科学の力より自分の力のほうが必要。



➡馬だ。敵は馬に乗っているが、馬を奪い取ることも可能。馬さえ奪えばこっちのものだ。蹄でパカパカやろう。





⬆敵の城に乗り込む方々。城内にはナニが待っているのかナニといってもナニではない。ナニだったらとても怖いし臭い。

⬇言い忘れたみたいだが、ふたり同時に遊ぶこともできる。なるべく協力して遊ぶこと。



三者三様 七転八倒

3人の騎士はそれぞれ違う特殊技を持っている。育った環境や資質が違うため、使える技も違うらしい。この技の違いでキャラクターを選ぶのも、選考理由のひとつとして勧められるかもね。ふう。

【アーサー……正統派】
ホームランスイング



⬅攻撃ボタンとレバーを(上に)同時に入れる。ホームランスイングだ。

【ランスロット……軽業師】
サマーソルトキック



⬅アッパースイングと同じ要領でキックを放つ。サーカス野郎だな。

馬チャンス!!



⬆馬に乗っているとき、ジャンプボタンを押すと、方向転換をする。やるな、馬。



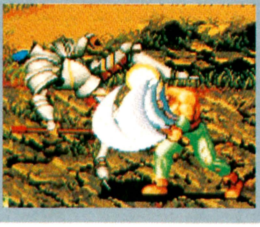
⬅さすがに全身ヨロイずくめだと歩くのにつらかろう。夏の蒸し暑い日には着たくないよな。

【パーシバル……破壊的】
ジァイアントスイング



➡レバーを前へ2回入れるとダッシュ。ダッシュ中に攻撃ボタンを押すと……。

ジャンプアタック



➡ジャンプ中に攻撃ボタンを押すと、強い攻撃が可能。

コロコロ



➡後方にレバーを入れると同時にジャンプボタンを押すと、転がって防御するぞ。

COLUMN



このゲームはかなり高度な操作を要求される。大振り攻撃、防御、そして各キャラクターの得意技。ゲームの中、いたるところで1インターセプトの壁を乗り越える微細なタイミングの操作が必要となるのだ。

初めのうちは、頭の中でいったん考えないとできない操作。しかし、ゲームに慣れ親しむにつれ、それが即座にできるようになるから不思議。気がつくと攻撃→防御→大振り→得意技などと絶妙な組み合わせで攻撃をしていたりする。そんなときは嬉しいぞ。一皮ムケた自分。これならイケる。そんな気分だ。思うにカプコンのアクションゲームはこの快感を味わさせてくれるものが多い。『ストII』しかり。うまいなあ。本当に。

PRESENTS

WEEKLY ファミコン通信

読者プレゼント

4月3日号の当選者は4月24日号(4月10日発売)で発表だ!!

ゲームソフト

1 スーパーボウリング

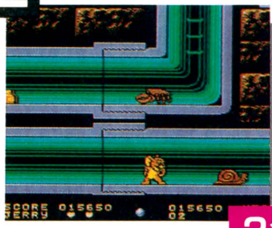


3名

アテナ　スーパーファミコン

最高4人までプレーできるボウリングゲーム。勝ち抜き戦モードや点数がランダムになるモードなど遊びかたは4種類。

2 トムとジェリー

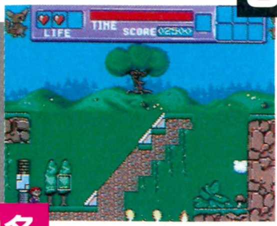


アニメそのままのドタバタアクションゲームだぞ。

3名

アルトロン　ファミコン

3 ビルダーランド

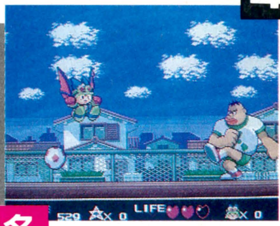


フランス生まれのアクションパズルゲームなのだ。

3名

マイクロワールド　PCエンジン

4 まじかる★タルるートくん

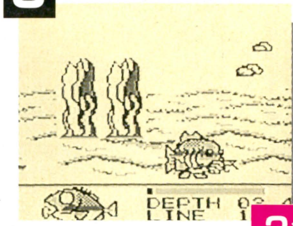


本丸やじゃぱ夫も登場。タルちゃんのアクションゲーム。

3名

セガ　メガドライブ

5 ハイパーブラックバス



釣り大会の優勝を目指す、フィッシングシミュレーション。

3名

ホット・ビィ　ゲームボーイ

テレホンカード

6 ちびまる子ちゃん

少女漫画誌『RIBON』の35周年を記念して作られたテレカ。まるちゃんはゲームボーイのゲームにも登場。



110-82221

1名

7 パロディウス!

2月にPCエンジン版が発売された、おちゃらけシューティングのテレカ。



3名

ホワイト加刷

8 牧瀬里穂



NTTをはじめ、たくさんのCMで大活躍中の里穂ちゃん。笑顔がグー。

3名

NTT〈391-055〉

9 ホーム・アローン

今年の暮れには日本で『ホーム・アローン2』が公開予定。主役はモチロン、マコーレー・カルキン君だ。

ホワイト加刷



5名

10 となりのトトロ



5名

昨年、NHKと日本衛星放送が一般応募した『百万人の映画ファン投票』で日本映画の第2位に選ばれた『トトロ』。4年前に公開された映画なのにすごい人気だ。

110-112400

締切 3月26日

応募のきまり

官製はがきに応募券をはり、ほしいものの番号と名前、キミの住所と郵便番号、氏名、年齢、電話番号を書いてファミコン通信編集部FP係まで送ってください。なお都合により、商品の発送は当選発表後1～2カ月かかることがあります。あらかじめご了承ください。

応募券　当ててちょーだい　4月3日号

3/13号の当選者発表

ゲームソフト

●ナムコクラシックII

兵庫県　増田健似知
和歌山県　林　克也
静岡県　山本勝敏

●スマッシュT.V.

静岡県　市川憲之介
埼玉県　平林和子
広島県　小林　昭

●ライザンバーIII

神奈川県　上沢咲子
群馬県　柏戸雅人
宮城県　吉田喜一郎

●大航海時代

福岡県　園田　剛
東京都　秋山憲司
高知県　武市香寿子

●ラブルセイバーII

東京都　本橋宏昭
奈良県　太田　倫
茨城県　飯田和義

テレホンカード

●ロケッティア

愛知県　田下律子
福岡県　野口健一
神奈川県　佐川義也
岐阜県　鈴木良輔
大分県　坪根正勝

●SUPERヴァリス

新潟県　小原正寛
福岡県　丸山圭介
神奈川県　福田和重
北海道　大里　大
埼玉県　渋谷光俊

●釣りバカ日誌

東京都　斉田一徳

●アイルロード

福岡県　宍見　優
福岡県　柴田晶子
静岡県　増田英孝

●ストリートファイターII

岡山県　藤原辰弘

※このプレゼントに入賞したかたは、この号のほかの懸賞に入賞できない場合があります。



ガバスを集めるとアイテムがもらえるぞ。まずは下の補助券ガバスを集めよう。そして、キミの投稿がファミ通に採用されれば、金色の高額ガバスがもらえるのだ。応募するときは、キミの①住所②氏名③電話番号と、④ほしいガバスアイテムの番号と名前(ソフトの場合はソフト名も)、⑤同封したガバスの総額、それに、⑥クイズの答え(何月何日号のクイズか明記)を、わかりやすい字で書いて送ってね。

ガバスシステム

GAVAS SYSTEM

今週のクイズ(○の中に文字を入れよう)

まついなつきの4コママンガは?

16ビットの○

1、2番のアイテムは、毎週抽選で20人に送ります。1800ガバス以上の表示のあるアイテムへの応募には、編集部から送られた金色のガバスが必要になります。補助券ガバスだけでの応募はできません。









※補助券ガバスを金色のガバスにとりかえることはできません。

※今週分の応募の締切は1992年4月3日到着分まで!!

ARCADE MANIAC

アーケードマニアック 第61回

1983 DATA EAST
HAMBURGER

文責：渋谷洋一
協力：二木康夫／斎藤　伸

ビッグマック

『ハンバーガー』は、'82年にデータイースト社(DECO)から発売された、パズル的戦略性を持つユニークなアクションゲーム。題材はハンバーガーの製造であり、プレーヤーである主人公はコックさん。敵はソーセージにエッグにピクルスなどのパンにはさむ材料で、主人公をしつこく追いかけてくる。目的は画面に散らばる、バンズ、野菜、ハンバーグをまとめて、巨大なハンバーガーを作ることだ。

コインを投入。スタートボタンを押す。フィールド全体を表示するデモが流れ、ゲームスタート。主人公のコックを操作し、バンズや野菜などの材料を踏みつけ、下段に落とす。すべての材料を落とせば、巨大なハンバーガーが画面内にいくつも完成し、ステージクリアーとなる。

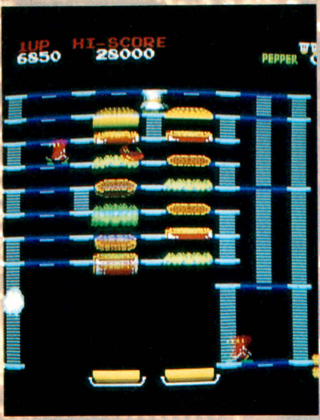
材料を落とすときに、その材料の上に敵が乗っていた場合、敵一体につき一段多く、材料は下へ落ちていく。また、主人公はボタンによりコショウを振りまくことができる。コショウをかけられた敵はしばらく体がシビレ、見動きがとれなくなる。テクニックとしては、材料の上で何体ものソーセージやエッグをコショウでシビレさせ、何段もあるハンバーガーを一撃で完成すること。ビッグボーナス獲得。実際のハンバーガー同様、材料は多ければ多いほどポイント(値段)が高いというわけだ。

ソーセージなどの敵の動きにはアルゴリズム(法則性)があり、それを逆手に取った攻略が、プレーヤーを熱くさせた。地味な画面構成だが、プレーヤーのやりようによって、とても戦略性に溢れたストラテジックなゲームに変化した。上手なプレーヤーはつねに一度に多くの敵を巻き込み、巨大なハンバーガーを完成させた。高度な戦略を展開し、それを証明として巨大なハンバーガーを完成させる。それがこのゲームの醍醐味だ。

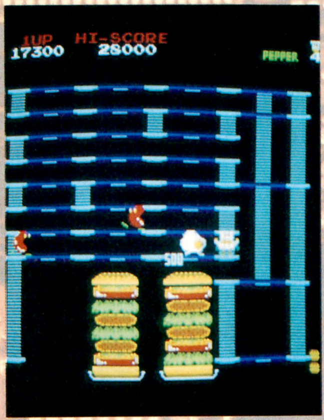
ステージが進むにつれ、コショウの数が攻略の最大のポイントとなっていく。上手なプレーヤーにとっては、コショウひとつは主人公ひとり分の価値がある。コショウひとつで、修羅場をひとつかいくぐることができるからだ。

一定時間が経過すると、画面中央にポテトなどのボーナスキャラクターが出現する。表示時間が限られており、敵に行く手を少しでも妨害されたら、まず、ボーナスキャラクターを取ることはできない。なぜ、そんなにシビアなのかというと、ボーナスキャラクターは得点だけでなく、大切なコショウをひとつ与えてくれるからだ。

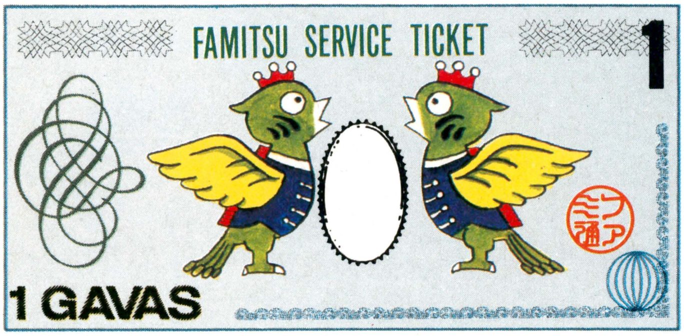
またの機会に、続編の『ピーターペッパーズ アイスクリームファクトリー』を紹介しよう。

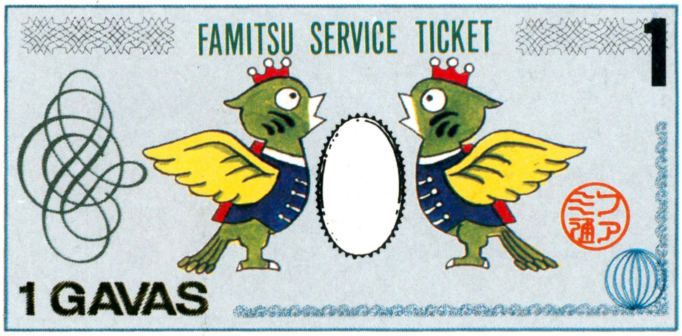


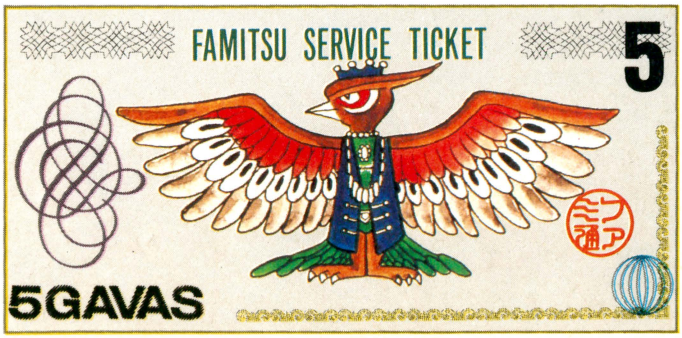
⬆バンズ、野菜、ハンバーグをつぎつぎと落とし、巨大なハンバーガーを完成。敵はソーセージにエッグにピクルスなど。

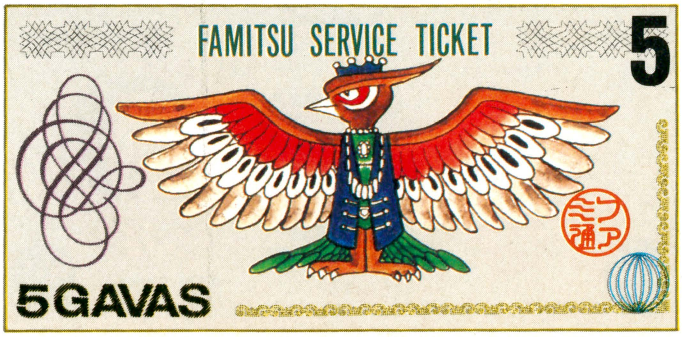


⬆ハンバーガー完成。地味な画面構成だが、ゲームは戦略性に溢れるストラテジックなもので、非常に奥が深い。









※補助券ガバスを金色のガバスに取りかえることはできません。



■危機はまだ去らない！

チップコラム
恐竜のひみつ



●**恐竜の脳**　脳の構造は、ワニなどの爬虫類より少しだけ進んでいる。鳥や哺乳類のように丸いものではなく、細くて長い形をしていたのだ。重さは、人間の場合だと体重の約2パーセントがふつうだが、恐竜の脳は非常に小さいものだった。なかには体重300トンに対し、脳の重さが300グラムという異常に小さいものもいたことがわかっている。このことから、恐竜はそれほど知能の高い生き物ではなかったと考えられているのだ。

チップコラム
恐竜のひみつ



●恐竜の目と鼻　頭骨の化石を調べると、目はかなり発達していたことがわかる。視力は非常によく、距離の遠近がつかめる両眼視の恐竜もいたと考えられている。鼻の穴は大きくて、鼻道が発達しており、ニオイには敏感だったようだ。食べ物のニオイや、敵と仲間のニオイをかぎわけるだけでなく、水のなかに長い間もぐるために空気をためたり、共鳴室の働きをして音を出すなど、恐竜の鼻はいろいろな役割をはたしていたのだ。





ギャオ

●恐竜の耳と声　耳の構造はワニに似ている。こ膜が大きいため、聴力はすぐれていただろう。とくにカモノハシ竜の耳のなかの骨はうすく、20～3千ヘルツの音域を聞きわけられたと思われている。また、耳がよかったことから、大きな声が出せたとも考えられている。一般的に恐竜の声は低く、「ガオッー」とうなるようだといわれる。しかし、トリケラトプスなどには大きな舌骨があり、鳥に似たキレイな声だったかもしれない。

チップコラム

恐竜のひみつ



●恐竜の歯　大部分の恐竜は草食性で、植物を細かくきざんだり、かみくだくために複雑な歯を持っていた。とくにカモノハシ竜の歯は複雑で、小さいひし形の歯が合計2千本ほど上下のアゴにならんでいたのだ。肉食恐竜の場合、獲物の肉をうまく引きちぎれるように、ナイフ状のするどく、とがった歯を持っている。これは、エサを食べるためだけではなく、外敵と戦うときに相手に傷を負わせるための武器としても使っていたのだ。





チップコラム
恐竜のひみつ



●恐竜の寿命 恐竜たちが生息していた中世代は、彼らにとって住みやすい環境だった。気候がよく、食料も豊富なため、体がどんどん巨大になっていったのだ。途中で成長が止まったりすることはなく、死ぬまで大きくなりつづけた。これは体を成長させる働きを持つ脳下垂体が、とても大きかったせいかもしれない。どのくらいまで生きられたのか、はっきりとはわかっていないが、40年から50年ぐらいだろうと考えられている。

チップコラム
恐竜のひみつ



●恐竜の皮膚の色　古い地層で発見される化石から、恐竜の体についてあらゆることがわかってきた。しかし、どうしてもわからないのが皮膚の色だ。皮膚の化石も見つかっているが、色まで知ることはできない。だから復元図に描かれている恐竜の色は、すべて想像されたものなのだ。保護色で目立たない色だったと思われるが、もしかしたらしま模様や花から模様、ピンクやパステルカラーの恐竜が存在していたかもしれないぞ。





チップコラム

恐竜のひみつ



●恐竜の食事量　体が大きいので、非常にたくさんの食べ物をとらなくてはならなかった。巨大恐竜のブロントサウルスは、体重約35トンで、1日に300キロの草を食べたと思われている。体の大きさにくらべて口の小さい恐竜は、食事の時間もそのぶん長くかかったのだ。また、恐竜は食事のとき、小さな石をいくつも飲み込んでいた。これを胃石という。胃石の働きで、腹のなかに入れた大量の食べものをすりつぶし、消化していたようだ。

チップコラム
恐竜のひみつ



●恐竜の社会生活　草食性の恐竜たちは、群れを作って生活していた。ブロントサウルスは足あとの化石から、つねに複数で行動して大人が外側をガード、子供たちが中心を歩いていたことがわかっている。卵を産んだり子供を育てたりするには、たくさんいたほうが安全だったのだろう。肉食恐竜の化石が、3頭から6頭、かたまって発見されたという記録も残っている。彼らは集団で行動し、狩りをしていたのかもしれない。

■『Nesia!!』連載は今回で終了します。この続きは6月発売のファミ通コミックでおたのしみください。





Qlair
クレア

アイドルSTUDIO

撮影　中村誠作









Q l a







INFORMATION

いよいよ迫った春のライブツアー!!
〈Qlair Spring Live Tour〉
3月30日　横浜CLUB24
3月31日　市川CLUB G10
4月1日　大阪アムホール
4月2日　名古屋クラブクアトロ
4月3日　大宮フリークス
そして追加公演も決定!!
4月19日　川崎クラブチッタ
(問)EPICソニー ☎03・3475・2667

そして、5月21日には4枚目のシングル、続いて6月21日にはセカンドアルバムのリリース予定も……。そしてテレビ東京系でのレギュラーなんて話もちらほらささやかれる昨今。そう、まさに'92年はQlair元年！





スタイリング／片爪千香子　ヘア&メイク／八谷まりこ

アイドル ウィークリー

IDOL PARTY

バレンタインデーを ribbonと過ごしたぞ！



➡カメラマンにもチョコをくれる、優しいあみちゃん。
⬇新曲『Deep Breath』を披露。7曲入りミニアルバム、『Deep Breath』も好評発売中。

やりー！ ribbonちゃんに手渡しでチョコもらったんだぜ。というわけで、業界内ファンクラブ『ribbonist club』発足記念&バレンタインパーティーに行ってきたのだ。ribbonの歌あり、記念写真撮影ありと、とっても楽しかったぞ。みんな業界人にもかかわらず、いい年こいたオヤジがVサイン出してたりして、ほとんどシロート状態。やっぱりribbonはサイコーだね！





⬅前日に19歳になったあみちゃんのバースデーをみんなで祝ったのだ。



IDOL NEW FACE

パッと見お嬢さま、根は大ボケバラドル娘!? 福岡の天才カラオケ美少女、宝ひとみに迫る！

今回は、'90東鳩オールレーズンプリンセスで、昨年の9月に『すばらしき金綱山』で歌手デビューした、宝ひとみちゃんにお話を聞いてきたのだ。

——小学生のときから演歌歌手になりたかったんだって？

宝　はい。お母さんが演歌しか聴かなかったし、アイドルの歌には興味なかった。

——地元のコンテストをかなり荒らし回ったそうだけど？

宝　ちっちゃいカラオケ大会のようなものでしたけど、出ればなんか商品もらって帰って来ましたね。

——今歌ってるのは歌謡ポップスってカンジの歌だけど、将来はどんな歌手になりたいのかな？

宝　演歌とかこだわってはいないし、今はぜんぜんできないけど、少しずつ勉強して自分で曲を作りたいですね。今井美樹さんみたいなタイプの歌手になりたいなって。

——すると、女優とかに興味も？

宝　女優もやりたいんですけど、今は一生懸命歌のほうをがんばりたいです。それと、CMはぜひやってみたいナ。

——では、これから出てみたいテレビ番組ってある？

宝　私ってパッと見た感じおとなしく見られがちですけど、全然違うんですよ(笑)。バラエティーとかけっこう合ってるんじゃないかな。あと、クイズ番組見てても、自分は一生懸命答えるつもりなんですけど、大ボケかましたりするんで、クイズ番組もいいかも(笑)。マネージャーさんもそれをわかってて、そういうお仕事をとってきてくれるんですよ。

——月並だけど、好きな男のコのタイプなんか教えてよ。

宝　しっかりしてる人がいい。私わがままだから、聞けるわがままは聞いてくれて、聞けないわがままはきちっと怒ってくれる人じゃないとダメ。お前のここが悪いんだよ、とハッキリ言ってくれる人がいいですね。

——芸能人でいうと誰？

宝　哀川翔サン！(笑)

——それでは全国のファミ通読者にメッセージをイッパツ。

宝　歌を中心にがんばっていくつもりですけど、ドラマとかにもちょこっと出たいです。イベントなんかもいっぱいやっていきたいんで、ぜひ見に来てくださいね♡

宣伝用の写真とは髪形、服装が変わってオトナっぽく見えた、ひとみちゃん。ここでイベントのお知らせなのだ。ひとみちゃんが、地元福岡でイベントを行なうぞ。3月28日、新天町メルヘン広場で昼3時からと、同じく香椎ダイエーイベントコーナーで夕方5時からの2回。くわしくは、テイチク福岡営業所(☎092・714・1871)まで問い合わせてね。

ほかの地区の人たち、気を落とさないように。7月には全国30ヵ所をまわる予定があるそうだから、気長に待っていよう。





●宝ひとみ
(たから　ひとみ)
本名：大橋亜紀
昭和48年10月17日生まれ
身長：153センチ
B80-W58-H85
レターのあて先
〒107 東京都港区赤坂8-9-3
新坂ビル400号
ABCプロモーション
宝ひとみWF係

3週連続

日記でパリジェンヌ

今週から3週間は、美智代ちゃんがこのコーナーの当番。見逃せないぞ!!

中嶋美智代の巻

Michiyo Nakajima

♡月○日

明日はバレンタインデー。神さまが一年に一度、女のコに告白する勇気をあたえてくれる日。女のコから男のコへっていう日があるのに、どうして男のコから女のコへっていう日がないのだろう!? 美智子もチョコレートがほしい。

クリスマスもそうだけど、相手がいなくちゃ、ただの淋しい日になっちゃう。チョコレート売り場のワキを歩くと、どうしてもふくれっツラになってしまう自分の顔。みじめ〜。みんな、幸せそうだナァー。美智代もドキドキすることないかナァー。よろこんで美智代の手作りチョコ、おいしそうに食べてくれる人いないかナァー。神さまはどこにいっちゃったんだろう。こんなにかわいそうな女のコがいるっていうのに。はやく来い恋、はやく恋。明日は淋しく、弟がもらってきたチョコを少しだけもらっちゃえ。去年はギリチョコたくさん買っちゃったっけね。今年は1コも買ってない。

♡月×日

あぁ〜なんで、なんでこの日が、OFFになっちゃうんだろう。今日はバレンタインデー。よけい淋しくなっちゃうでしょ。夕方、弟がチョコを持って帰ってきた。今度はお父さん。お兄ちゃんまでもが、チョコレートを持ってきた。ギリチョコか、本命チョコかそんなこと関係ない。家のなかまでバレンタインが入ってきた。お父さんまでが、今日はへんだよ。今日のお父さんのお酒のおつまみはチョコレート。はやく明日になあれ!!

♡月△日

きめた!! きめたぞ!! 髪の毛切るぞ!! でも、すこーしだけね。デビューしたころは肩にかかるか、かからないかぐらいだったのに、今ではロングヘアー。ほんのちょっぴりだけ、自分を変えてみたくなったの。自分のなかの、なにかが変わるような気がするから。新しく気持ちをきり変えて、なにもかもがんばりたい。

♡月□日

どうしよう、どうしよう。おふろあがりに体重計にのったら、今まで一定のところでとまってた針が、ぐぐんと一定を越えてしまった。最近自分でも少し気がついてた。ちょっとふとっちゃったこと。でもダイエットはしないよ。食べたいもんは食べたいもん。でも少し気をつけよう。



お父さんが もらってきた チョコレート 1コ もらっちゃったぁ



●本名:中嶋美智代(なかじまみちよ)
昭和48年1月2日生まれ 血液型:A
去年の1月30日にレコードデビュー。
現在までにシングル5枚、アルバムとミニアルバムを各1枚ずつリリース。
●3月24日には東京・芝メルパルクホールにて、ファン待望の3rdコンサート"春っていいね"が開かれるのだ。

今週のキーワード み

キーワードを3週分つなげると、ある言葉になります。はがきに完成した言葉、住所、氏名、年齢を明記して、ファミ通編集部パリジェンヌ係まで送ってね。抽選で10名さまに美智代ちゃんのサインをプレゼントします。

●ファンレターのあて先 〒160 東京都新宿区四谷4-28 大木戸ビル サンミュージック 中嶋美智代WF係

CM GIRLS 内田教子

ずうっと忘れないよ、教子さんのこと!



今どきの大学4年生は、すでに就職活動を始めてる人がほとんどなのだ。それに合わせて、この時期に各企業はイメージ広告をうつんだよね。今回は、新キャタピラー三菱のCMで理系女子大生を演じてた、内田教子をチェック。

スカウトされたのではなくて、自分からこの世界に入ったという教子ちゃん。モデル歴はもう4年くらいになるそうなのだ。自分の性格については、「すごく明かるいときと、すごく暗いときの差が激しいみたいですね」と。そんな教子ちゃんが最近興味を持っているのはお料理。「外食して"おいしいな"って思ったら、家でマネして作ってみます」と女らしいのだ。

好きな男性のタイプは「優しい人が好きですけど、優しすぎる人は困ります」とのこと。やっぱり、ビシッとキメるとこはキメなきゃね。「これからはモデルだけじゃなくて、いろいろなことをやっていきたいと思います。みなさん、応援よろしくお願いします」ということだし、これからますます教子ちゃんを目にすることが多くなりそうだね。

●内田教子(うちだ きょうこ)
昭和42年7月29日東京都生まれ 24歳
身長:166センチ B82-W59-H85
おもな出演CM:ホテルサンルート、東邦ガス、UCカード、サトウ製薬
レターのあて先
〒150 東京都渋谷区猿楽町10-14-217
スターダストプロモーション



News Club

GOODS

みんなどんなスポーツが好きかな？　野球、それともサッカー？　世の中にはいろいろなスポーツがあるけれども、これからの注目株はアメリカンフットボールだ。日本人にはあまりしたしみの薄いスポーツだけど、本土アメリカでは人気ナンバーワンのスポーツなのだ。最近では日本でもアメフトのチームのマークが入った帽子やジャンパーなどを着ている人を多く見かける。実際にアメフト関連の商品を扱った店も以前より増えてきているのだ。またテレビでもアメフトの選手を起用したＣＭとか、ＮＦＬの商品とかのＣＭを見かけるよね。またゲームでも最近アメフトのゲームがけっこう発売されたのは記憶に新しいところ。これからはアメリカンフットボールでウッドボール（決・ま・り）だね。



⬆野性の動物の姿や形はもちろん、色合や質感をも高級磁器でち密に再現したオルゴールだ。●**ロイヤル・ウエア野性の王国シリーズ　各3800円　ナカジマコーポレーション　☎03・3652・8456**



⬅四季に渡って４通りの使い分けができる枕なのだ。シート状の枕は４面に分けられていて、それぞれの面には檜、羽根、渓流石、そばがらの素材が入っている。使用したい面が上になるように、シート状の枕を折りたたむのだ。●**春夏秋冬まくら　16800円　ハクサンメイト　☎03・3811・3464**



⬆頭部を押すだけで75ホンの音が鳴る。護身用やキャンプの合図用などで威力発揮。●**携帯サイレン　2000円（電池付き）富士電気化学　☎03・3434・1271**



⬅⬇従来のＵＤシリーズのケースよりも20パーセント薄い、マクセル独自のうす型Ｑケースを採用したＮＥＷ ＵＤシリーズ。従来より音の性能はバツグンに良くなっている。●**NEW UDシリーズ　UD I 60(NORMAL)：500円　UD II 60(HIGH)：560円　METAL-UD 60(METAL)：630円　日立マクセル　☎03・3241・9311**



⬅テレビ放映されていたフィーリングカップル5vs5のシステムを商品化したパーティーゲーム。早押しやビンゴなどのゲームもできる。●**フィーリングカップル5vs5　2万4千800円　ヨネザワ　☎03・3861・6361**

今週の VERY GOODS

今日からキミもカーレーサー　ヤマハカートFK-9

最近では、Ｆ１などのモータースポーツを観るスポーツとしてではなく、実際に体験するスポーツとして楽しむ人も少なくはない。そんな未来のＦ１レーサーを目指しているキミにオススメなのが、このヤマハカートＦＫ-9なのだ。取り扱いも簡単で、レジャー感覚で楽しめるのが一番の特徴だ。ヤマハではＦＫ-9のフォーミュラカートクラブを設立。会員になりたい人は問い合わせてみてね。

⬇90ccのエンジン搭載。●**ヤマハカートＦＫ-9　39万9000円　ヤマハ発動機　☎03・3571・8191**



※ヤマハカートＦＫ-９のカラーリングは撮影用のものです。
フロントウイングはオプションになります。

LEISURE

雪の舞い落ちる･みちのく秋田で亜熱帯気分 リラクゼーションスペース、ザ･ブーン!

去年の8月に、秋田県の仁別というところにオープンした、仁別スパリゾート クアドーム ザ・ブーン。ザ・ブーンなんて、思わず笑っちゃうようなネーミングだけど、とっても覚えやすくて親しみがあるよね。

さて、なかはどーなっているのかというと、大きな室内に温泉と温水プールが同居する水の楽園。いや、湯の楽園か。　もちろん、温泉で泳いだり、温水プールに「うぃーえっ」なんてつかっちゃいかんぞ。プールには流れるプールやウオータースライダーもあるから退屈しないはず。遊び疲れたら、温泉でゆったりだ。外からの光をたっぷり取り入れた室内には、亜熱帯の植物がいっぱい植えられている。ボーっとしていると、ここが秋田県だってことを忘れてしまうかもしれないぞ。

温泉、プールで喉が渇いたら、プールサイドのカフェテリアで休憩。水着のままで気軽にくつろぐことができる。太陽サンサンのサンデッキで昼寝するのもいい。

⬇室内プールとは思えないほどの広さ。写真で右側の高くなっている部分は、センタープール中央のステージだ。ここでイベントなどが行なわれる。



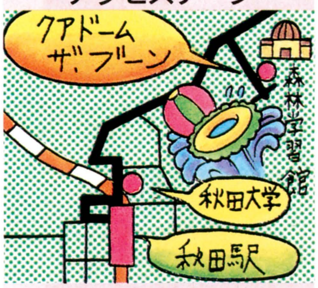
お腹がすいたならば、館内専用のウェアに着替えて軽い食事ができる。よろこべ、ゲームコーナーもあるぞ。ファミ通読者にはこれが一番。ね、そうでしょ。これで、一気に不満が解消。



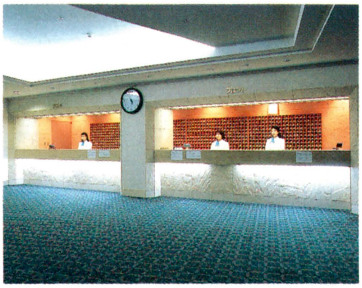
⬅こちらは温泉。シャンプーもリンスも完備されてるのだ。

ゲームばかりでなまっている身体を目覚めさせるには水泳が一番。そんなわけで身体も心もリラックスさせてくれるザ・ブーンをお勧めするのだ。JR秋田駅からもさほど遠くないということなので、旅行ついでによってサッパリするというのもいいかもしんない。

アクセスデータ



秋田駅からバスで30分。クアドーム ザ・ブーン ☎0188・27・2001。



⬆フロントで料金を払うと、館内ウェアやタオルを貸してくれる。水着まで借りられちゃうぞ。



⬆パーティーにぴったりの多目的ホール。団体で予約しておけば利用できる。

EAT



➡沖縄でとれた良質の砂糖キビから作られた黒砂糖と、麦芽水飴だけを材料にして、手造りでしあげた飴。トロけるやさしい甘さだ。●沖縄黒糖飴 150円 甘信堂製菓 ☎054・641・6582

⬇北海道といえば、バター飴。原料となるバターは、特別にこだわった道内産の良質品だ。これでまずいわけはない。●バンビのバター飴 150円 池田製菓 ☎0134・22・8181



➡抹茶、しょうゆ、黒糖という3種類の飴をひと袋にパックしてある。●日本の飴 200円 ☎06・763・0912 扇雀飴本舗





⬅きな粉の香ばしさがプーンと香る飴なのだ。●きな粉あめ 150円 いずみ製菓 ☎0566・92・3888

あゝ懐かしき日本の飴

ティラミスだのなんだのと、西洋文化ばかりがトレンドのように思われがちだが、本当のトレンドは、日本にあるのだ。素朴で、原料の味わいを大切にした日本の味。その素朴さを最大にいかした、日本の昔ながらの飴を紹介しよう。

EATあらかると

日本に初めて砂糖が伝わったのは、奈良時代のこと。唐からやってきた鑑真が、『唐黒』といわれていた黒砂糖をカゼ薬として持ってきたといわれている。たしかに、黒砂糖にはミネラルやカリウムが豊富に含まれているので、栄養剤になったらしい。

SCHOOL

運動　アメフトを超える迫力のラクロス!!

パワー、スピード、そしてかっこよさを兼ね備えたスポーツは？と聞かれたら、キミは何を思い出す？　野球、サッカー、アメリカンフットボールなど、さまざまな答えがあると思うけど、今回はこの３条件をみごとに満たしているラクロスというスポーツを紹介するぞ！

ラクロス人気は、日本ではまだあまり一般的ではないけど、大学生を中心にファンが増えているようだ。'86年、つまり今から６年前に慶応大学で日本初のラクロスチームが結成されて以来、現在では約3000人もの学生プレーヤーが存在している。だから、ちょっと注意すれば、長いスティックを持ち歩く学生たちの姿が街なかでも見受けられるはずだぞ。

ここで注目したいのが、ラクロスは男子学生にも女子学生にも支持されているスポーツだということなのだ。この現象は、サッカーやアメリカンフットボールには見られないものだよね？

では、ラクロスが男子、女子の両方から支持されている理由を考えてみよう。写真を見てもらえばわかるように、ラクロスはアイスホッケーとアメリカンフットボールを合体させたような競技で、その試合内容もかなりハードなもの。それなのに男子だけでなく女子にも人気がある秘密は、どうやらラクロスのファッション性に関係があるようなのだ。

ここでラクロスの歴史をたどってみると、もともとの起源がインディアンの戦闘訓練にあることがわかる。1636年にカナダに渡ったフランス人の開拓者が、インディアンの戦闘訓練にヒントを得て作ったスポーツがラクロスなのだ。その後、ラクロスはヨーロッパで広がり、とくにイギリスでは女子ラクロスが盛んに行なわれた。その際に、ルールの若干の改善とともに、ユニフォームがタータンチェックのスカートになったのだ。

こうして、ラクロスはハードな内容とファッション性を合わせ持ったスポーツとなったわけ。もちろん男子の場合はスカートは履かないが、プロテクターなどを装着することで、男らしい印象を与えるスポーツとなっているのだ。

このように、男子は男子なりに、女子は女子なりにファッションを楽しめるという点が、ラクロス人気の大きなポイントみたいだね。

ラクロスのプレーヤーは、今でこそ学生層に限られているけど、そのおもしろさがほかの層にも浸透して、学校帰りに草ラクロス！なんてことになるかもね。



⬆日本初のラクロス専門店、ラックスワールドジャパンは、学生の情報交換の場だ。

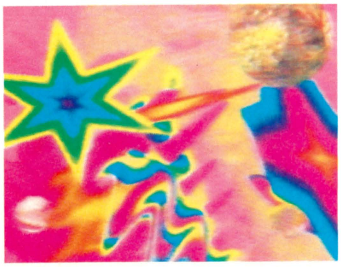


⬅格闘アクションスポーツというと、なんだかゲームのジャンルみたいだけど、ラクロスっていかにもそんな感じがするよね!?

流行　合法的にトリップできるビデオ!?

最近、人間の深層心理を扱ったテレビ番組や商品がちょっとしたブームになっている。このブームを受けて、ビデオ業界でも新しい動きが見え始めているらしい。半年ほどまえから、環境映像とかアートビデオなどの、〝ビデオドラッグ〟と呼ばれる商品の売行きが伸びているようだぞ。

〝ビデオドラッグ〟は、「気持ちいい」、「落ちついて」などのメッセージを通常の画像や音のなかに潜ませ、大脳や深層心理に直接働きかけるように作られたものなのだ。ビデオを鑑賞しているうちに気分が高揚したりストレスが発散できるという。今後もいろんなバリエーションを持ったソフトが発売されそうだね。

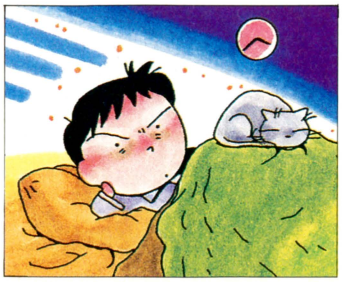


写真・資料提供：株式会社アポロン

健康　受験勉強がなまけ癖の原因に？

毎日お母さんから、「夜ふかしは体によくないよ」なんて注意されているキミ、いまからでも忠告を聞いたほうがいいぜ！　というのも、昼夜のリズムが崩れた生活を長いあいだ続けていると、〝睡眠覚醒リズム障害〟という症状が出ることがあるのだ。この障害が原因になって、社会に出てからも満足に仕事ができないなんてこともあるらしいぞ。ちなみに、なまけ癖がある人の多くが、この〝睡眠覚醒リズム障害〟にかかっているとも言われているのだ。

徹夜で勉強するのもほどほどにしておかなくちゃね!?



募集　学校で流行していることや話題になっていることを大募集。ファミコン通信編集部スクール係まで送ってね。あて先は196ページにあるよん。

ANIMATION

18年の静寂を破って、いま、よみがえる 横山光輝の超能力アニメ『バビル2世』

人間に秘められた未知の力、超能力。それを正しく用いる者と、悪の道に利用しようとする者をテーマにし、大ヒットしたテレビアニメ『バビル2世』が、18年ぶりにオリジナルビデオ化されたのだ。

浩一はある日、超能力者ジュジュからテレパシーのメッセージを聞く。彼女は浩一も超能力者だといい、仲間になることを勧める。だがその長のヨミは、超能力を利用した犯罪組織を結成していたのだ。彼を信じられず、組織から離れる浩一。彼の行く手には、バベルの塔がそびえ、仲間となる3つのしもべたちが待っていた。浩一とヨミの対決が始まる。

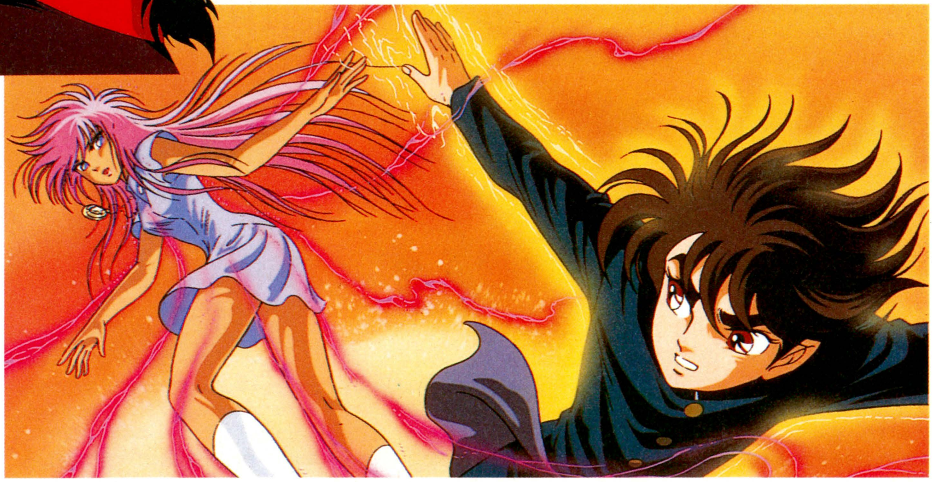
●創美企画　30分／3月21日発売／6800円



⬇浩一のしもべ。海の神ポセイドン、空を駆ける怪鳥ロプロス、変身できるサイボーグ、ロデムだ。



⬅浩一の宿敵ヨミ。彼の声を演じるのは、テレビシリーズでヨミを演じた大塚周夫の息子、大塚明夫。ヨミも2世!?



⬅この作品のキャラクターデザインを担当しているのは、18年前と同じ荒木伸吾。だが、バビル2世である浩一、敵のヨミ以外はだいぶ雰囲気が変わって、現代風になっている。古くからのファンにも、新しい層にも、すんなりと受け入れられそうだ。

DATA CATCH

『るりプリ』ビデオ化!

夢見る乙女たちに大人気のマンガ家、折原みとの『るり色プリンセス』が、ビデオ化されたのだ。彼女の作品は、いままでにもオリジナルCD化などされていたが、映像化されるのは今回が初めて。CD制作のときは折原みと本人がスタッフに加わり、原作のイメージがキチンと伝わるように努めていた。そして、もちろん今回のビデオでも、主題歌を歌ったり、スケ番役の声優としてしっかり参加しているのだ。

物語は、ごく普通の高校生・大林るりが、異世界・プルシァンムーンの王女であると知ることから始まる。その証拠は、生まれたときからはずれることのないるり色のピアス。でも、るりは異世界の王女になるより、愛する透のいる地球にいたい。女の子ならジーンときちゃう純愛が、たくさん詰まっている作品。

●日本コロムビア　各30分／3月21日発売／各3800円



⬆全2巻が同時に発売されるので、ここはゼヒ、いっきに純愛にハマってほしい。

ITEMS

海の向こうで大人気のNFLグッズ!! アメフト人気にシーズンオフはない!!

昨シーズンから衛星放送でのNFL中継も始まり、日本でもジワジワと高まってきたアメフト人気。本格的なシーズンは終わっちゃったけど、流行を先取りしたいならゼヒともチェックしておきたいものだ。そこでおススメしたいのがNFLグッズの数々。春夏モノも充実しているぞ。

●イーストポイント　☎03・3479・8171

●FASHION ADVICE

NFLというのは、本場アメリカのプロフットボールリーグのこと。NFLオフィシャルショップでは、リーグに所属しているチームのトレードマークをプリントした、さまざまなグッズを売っている。どのチームのグッズも、デザイン的に見てもカッコイイぞ。でも、どうせ買うんなら、ひいきのチームを決めて、そのチームのグッズだけをそろえるのが通っぽいぞ。前年の優勝チームなんかは要チェックだね。



➡背番号がバックプリントされているぞ。●トレーナー　8千900円



➡ジョー・モンタナでおなじみのチームだ。●パーカー　5千900円





⬅昨シーズンのスーパーボウルの覇者、ワシントン・レッドスキンズ。ヘルメットと同じマークをプリント。●パーカー　1万900円

CD

工藤静香
Trinity



アイドルとして充実した活動を続けている静香ちゃん。待望のニューアルバムは、『めちゃくちゃに泣いてしまいたい』をメインに10曲が収録されている。全体的に生楽器的な音作りがされていて、ブルース色が強くなっている。なお、5曲目の『マジック』は静香ちゃんのペンネーム〝愛絵理〞による、静香ちゃん自らの作詞。

●ポニーキャニオン／発売中／3000円[込]

ribbon
R753



『それは言わない約束』の別バージョンが入った7曲入りミニアルバム。スローテンポで聴かせる気持ちいい曲がそろった。

●ポニーキャニオン／発売中／2200円[込]

BUCK-TICK
殺シノ調べ



全シングルのA面曲に、アルバムからの人気曲を加えたベスト！　全曲新録音というサービスぶりも心憎いばかり。

●ビクター音楽産業／3月21日発売／3000円[込]

筋肉少女帯
筋少の大車輪



結成10周年を記念した15曲入りのベスト。筋少オールスターズが繰り広げるセッション『大釈迦』は聴きごたえあり。

●トイズファクトリィ／3月21日発売／3000円[込]

オムニバスアルバム
DANCE 2 NOISE 002



これからのダンスシーンを占う、ダンスミュージックオムニバス。櫻井淳司、サエキけんぞうほか13アーティストが参加。

●ビクター音楽産業／3月21日発売／3000円[込]

ゲームミュージック
アリス・ア・ラ・モード



アリスソフトの作品のなかから、開発スタッフが選んだバラエティーあふれる12曲を収録。すべて新アレンジの新録音だ。

●NECアベニュー／3月21日発売／2800円[込]

アルフ・ライラ
キャプテンコマンドー



アーケードの『キャプテンコマンドー』、ファミコン『ロックマン4』アレンジバージョンを含む2枚組、お得用アルバム。

●ポニーキャニオン／3月21日発売／3500円[込]

VIDEO

since 1988 パーソナルファイル／高岡早紀



歌やインタビュー、CFなどの映像をつないで、デビューからの足跡を振り返る。

●ビクター音楽産業／58分
3月21日発売／4800円[込]

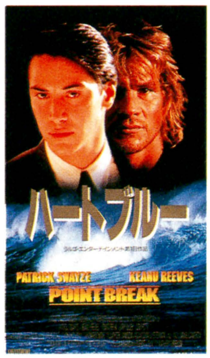
聖夜／斉藤由貴



昨年のクリスマスに収録。ピアノストリングスをバックにしっとりと10曲を歌う。

●ポニーキャニオン／54分
3月21日発売／4800円[込]

ハートブルー



銀行強盗とサーフィンに命をかけた、ふたりの男の物語が展開するアクション。

●CICビクター／122分
3月27日発売／16480円[込]

BOOKS

ビートたけし
少年



東京育ちの少年を主人公にした小説集。3編収録。

●新潮文庫／320円[込]

文芸春秋編
少年少女小説ベスト100



各界著名人が選んだ思い出の名作をズラリ紹介。

●文春文庫／500円[込]

MOVIE

"脱走"をとことん追求した'60年代のフランス映画に"おたく"の美学を観る

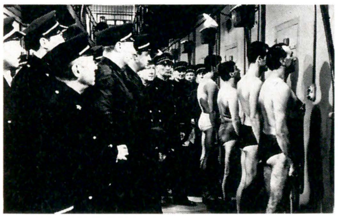




⬆➡この映画は、監督のジャック・ベッケルの最高傑作といわれている。

トートツですが、わたしは、一芸に秀でたおたくが好きだ。だから当然おたくのがんばる映画も好きだ。この'60年製作のフランス黒白映画は、そんなおたくが登場する、おたく好きにはたまんないサスペンスである。

タイトルの『穴』とは、刑務所の囚人たちが脱獄のために掘る穴のことで、この映画はひたすら穴掘りに英知と力を注ぐ４人の男の姿を描いている。そう、ここに登場するのは、"脱獄おたく"なのだ。アメリカ映画ならスティーブ・マックィーンの『大脱走』にも脱獄おたくが登場していたのを思い出すが、こちらはフランス映画とあって派手さはない。その分リアルで芸が細かいのが特徴なのだ。



⬆物語はほとんどが牢獄のなかで進行する。

この映画の脱獄おたくは、すでに３度の脱獄経験があるその道のプロ。だから当然用意周到とくる。

たとえば、監守の動きを見張るため、歯ブラシの把手の部分に割った鏡の破片を糸でくくり付けて、覗き穴から突き出し、潜望鏡よろしくその動静を監視。また、時間の経過を知るために、口をあわせたふたつのビンに砂を入れて即席砂時計を作る。穴掘り作業中の男たちのダミーをダンボールの箱で作って（糸でちゃんと動くようになっているのだ！）、毛布をかぶせ、深夜の点呼に備えたりもする。囚人の日用品を使ってのアイデアの数々、いや～プロはちがう、と感心してしまった。

そしてもうひとつ重要なのが、脱獄作業を、なんだか楽しそうにやっていることだ。もちろん命を張ってのことだからか、いつバレるか、ハラハラドキドキの緊張感がみなぎっているにもかかわらず、なぜかうれしさを隠しきれないのだ。まるで、作業過程を楽しんでしまうって感じだ。これが、彼らがおたくだというゆえんである。

主人公をおたくにしたことで、この映画には、さりげないユーモアもプラスされた。暗いテーマにもかかわらず娯楽性に富み、製作から30年経った現在見てもおもしろいのは、いまもむかしも変わらないおたくパワーのせいじゃないだろうか？　うーん、難しいモンダイである。

渡辺麻紀

穴

シネセゾン配給　公開中

筋肉少女帯 内田雄一郎の アマい生活

たった今、私は『ゼルダの伝説』を終えたところである。今ごろなにを言っとる、と思う読者もいるかもしれないが、私はRPGはゆっくりやることにしているのだ。なにか文句あっか！

このゲームはとてもすばらしいデキだとは思っていたが、あまり心を動かされることはなかった。とくにゲーム中盤では。だがしかし、エンディングには感動した。つらい旅はついに終わりを告げ、走馬燈のように過去の戦いが浮かんでは消える。私はこういう演出にとても弱い。これからは、みんなが幸せに暮らしていけるのだ。そう思うだけで、激情を揺さぶられずにはいられなくなる。うお～、感動だ、大感動だっ！



それにしても最近のRPGは、映画一本見るのとたいして変わらんなあと思う。それが良いか、悪いかは別にして。私の場合、すばらしい映画を観終わったあとは、なぜか全身に力がみなぎり、顔面が紅潮し、まぶたが熱くなってしまうのだ。感動に震える反面、自分の無力さに歯がゆくなり、身もだえする。「ああ、こんなにもすんばらしいものがここに存在するのに、なぜ自分はなにもできないんだぁ！」という筋のとおらない思いでいっぱいになる。そしてつぎに、「うお～、やるぞー、自分だってやってやるぞおお！」と、意味不明なド根性野郎となってしまうのだ。

映画では観客はすべてを見守るわけだが、ゲームではプレーヤーの意志がすべてを左右する。制作された作品を客側のプレーヤーがいじりまわして堪能し、感動し、泣き、笑い、賞賛し、批判するのだ。私はつねにステキなゲームを求める。人生、感動だっ！



⬆アマい生活も来週で最終回。次号のこのコーナーは絶対に見逃せないぞ。







斉藤由貴 CD-I初体験!?インタビュー

各業界からCDに取って代わる次世代メディアとして熱～いマナザシを浴びているCD-I。CD-Iのソフトの作り手であるアーチストたちは、このまったく新しいメディアをどう受けとめて、制作にたずさわっているのだろうか……!?

斉藤由貴のCD-Iソフト『Anniversary』は、アーチストが作るCD-Iソフトとしては世界初のものだ。彼女にCD-Iソフト＝マルチメディアソフトの制作現場で感じたこと、その新しい体験を語ってもらったのだ。

――CD-Iソフトを作るというのは、CDのアルバムを作る場合とかなり勝手が違っていましたか？

斉藤　ある日、突然、「CD-Iというものがあるんだけど、やってみない？」といわれて……。はっきり言って、CD-Iというものが、一体何なのかさっぱりわかりませんでした。だから、まずCD-Iというものがどういったもので、私のそのソフトがどういう内容のものなのか、というレクチャーを受けることからソフト作りがスタートしたんです。過去10枚くらいCDを出してきたんですけど、そういう前知識のレクチャーって必要なかったですものね。

――そういう状態から、ソフト作りがスタートしたんですか……？

斉藤　そう。結局私なりに理解したのは、今までのCDと違って、ソフトを買った人がただ最初から最後まで曲を聞くという受動的なタイプのものではないということです。CD-Iって、画面が出て、音楽が出て、そして人間がその画面や音楽に干渉できるというか、参加しながら楽しんでいくものなんですよね。インタラクティブっていうんですか、そういうの。CD-IのIはその頭文字なんですよね。

――ご自分なりに理解して、斉藤さんはソフト作りに参加していった……というわけですね。

斉藤　ええ、まずは勉強してからと、思いまして。そのあとは、ナレーション録りを中心に、制作にたずさわらせてもらいましたけど。実際3日間スケジュールを取って、1日6時間くらい朗読してレコーディングしました。絵は3分間ぶんくらいのサンプルの映像を見ながら、雰囲気をつかみました。でも、絵の雰囲気というものに合わせないといけないのが、音だけのCDと違ってたいへんでしたよ。



――実際、完成した『Anniversary』を見て、どう感じます？

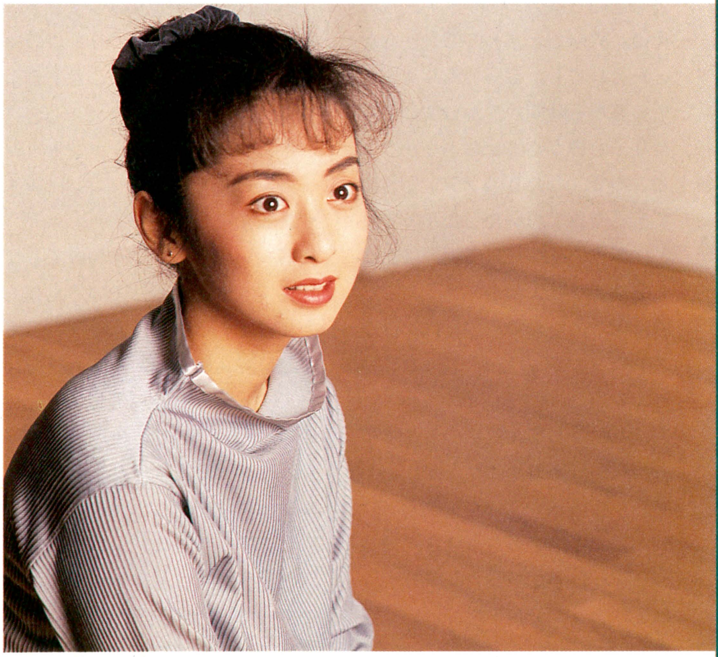
斉藤　本当を言うと、私のCD-Iソフトを通して見たのは、最近なんです。確かに楽しいものだなあ、とは思います。世界初というだけあって、実験的な試みですよね、これって……。ただ、私って自分だけの世界のなかで生きていますから、世界初とか言われてもピンときませんでしたけどね。





⬆コンピューター類はあまりイジらないという。初めはおっかなビックリというカンジだったぞ。基本的にマウスの左ボタンがYESで、右ボタンがNOだと教えると、もうスイスイとアイコンを操作していたな。ユーザーフレンドリー！





⬆最初、CD-Iの仕事がきたときに、前知識がまったくなかったために、かなりとまどったという。実験的な試みという点が頭に引っかかったけど、とりあえずチャレンジしたんだって。ぜひ、ゲーム作りにもチャレンジしてほしいものですな。

今、もっともハンディーなCD-I

アメリカでは、昨年10月に発売されたフィリップスのCD-Iプレーヤーがなかなか好調なようである（もちろんソフトも）。日本でも、4月からフィリップスから同じマシンが発売されることになっているのだ。そのあと、ソニー、松下が続いてCD-Iプレーヤーを発売することになっているんだけど、今回斎藤さんが体験したのはソニーのマシンなのだ。液



斉藤さんをもの気にさせた魔法の箱である

晶ディスプレー付きで、20万円を切る価格を目指しソニーががんばって開発中というわけ。正式名称はまだ発表されていないんだけど、いつ発表されるのか楽しみだよね。ビデオデッキの大きさのフィリップス製のCD-Iプレーヤーのことを考えると、ソニー製のこの大きさ、驚異的でもあるな……。

※撮影で使ったCD-Iは、'91年のロサンジェルス・コンファレンスに出展されたのと同じデザインのものです。



斉藤　わー、かわいい、ハツカネズミみたいですよね。これって確かマウスというんですよね（斉藤さん、マウスを指しながら……）
（編集部注）斉藤さんは、コンピューター関係にあまり関心がないということもあって、CD-Iの操作経験があまりなかったりする。女の子に、ありがちなパターンだな!?　せっかくなので斉藤さんには、ご自分だけのではなく、ほかのCD-Iソフトも体験していただくこととなった。彼女に遊んでいただいたのは、『リチャード・スカーリーのことばあそび』と『アニメーション・ジュークボックス』。さっそく彼女に、ソニーの液晶ディスプレー付きの携帯型CD-Iプレーヤーの前に座っていただいた。彼女に遊んでもらった時間は、各ソフトにつき15分くらい……。

斉藤　うーん、確かに2本とも子供向けのソフトなんだろうなあ。でも、今の子供ってこういうので勉強できたり、遊んだりできるんだと思うと本当に幸せかもしれませんね。心が豊かになるっていうか、ね。自分が参加しているから、全然退屈しないのもイイナ。たとえば、絵がちょっとの間動かなかったとしても、自分でぬりえをしているから時間がかかっているんだな、と思うと許せちゃうかな。ところで、わたしのソフトも含めて遊んでみて思いだしたんですけど、こういう機械って実際ほかにもありましたよね!?　ホラ、CDなのに絵が出るやつ！　私は、フラメンコダンスの絵が出るCDを持ってましたけど……。

——もしかして、CD-Gのことですよね。あれはカラオケとかによく使われているやつなんですよ。CD-Iってのは、さっき斉藤さんのおっしゃった参加するカンジというかインタラクティブ性、という点で本当はもっとパソコンに近い存在なんですよ。

斉藤　ふーん。でも、これがパソコンっぽい……なんてまったく意識したことなかったなあ。あー、



⬆音だけのCDアルバムと違って、CD-Iソフトには確かに絵（ビジュアル）が存在する。でも、この感覚ってテレビゲーム世代のボクらからしてみれば、けっこうアタリマエのアサメシマエ……だよね。斉藤さんも操作にすぐ慣れていたぞ。

でも、このぬり絵のCD-Iソフトに似たやつをホラ、あのリンゴのマークのパソコンで見たことあるような気がしてきた!!

——アップル!?　マッキントッシュのことですね。パソコンに興味があるんですか？

斉藤　いや、そういうわけでもないんですけど。廻りでいろんな人が使っているのをよく見るもので、自然に覚えちゃった。でも、あれってすっごく高いんでしょ!?　このCD-Iって機械は、マッキントッシュに比べたらきっとリーズナブルな値段なんでしょうね。

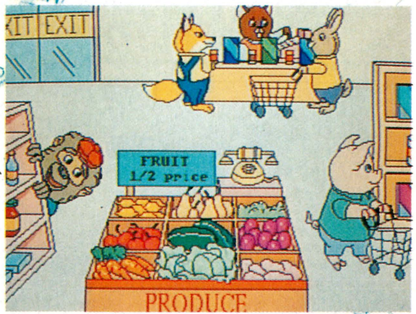
——このソニーのヤツは値段は未定だそうですけど、アメリカでフィリップスから発売されたCD-Iプレーヤーが1000ドルだそうですから……。予想はつきますよね。

斉藤　フィリップスさんのが15万ぐらい？　あーちがう、13万ぐらいってことですか？　なるほど。

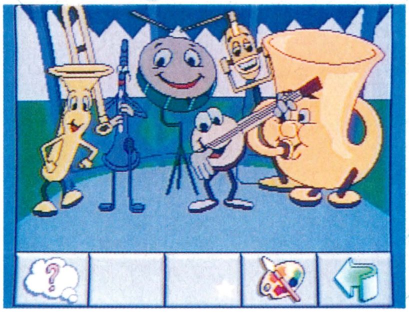




⬅『Anniversary(アニヴァーサリー)』。4つの記念日(誕生日、バレンタイン、卒業、クリスマス)を題材にしたショートストーリーを、斉藤由貴の心温まるナレーションとファンタジックなイラストで綴る新感覚CD-Iソフト。

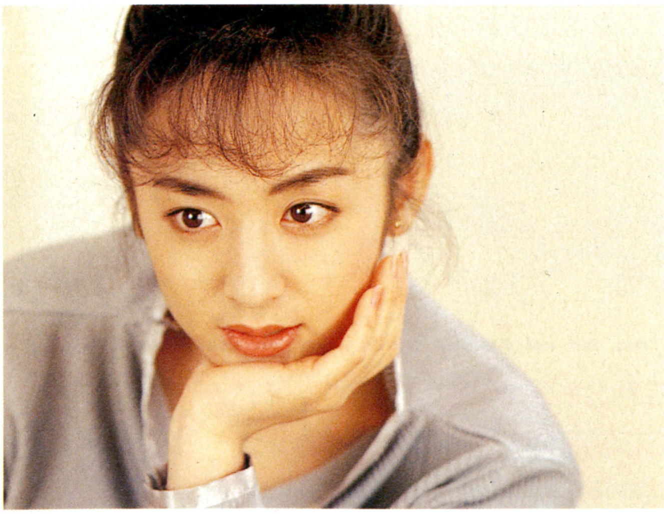


➡『リチャード・スカーリーのことばあそび』。アメリカの人気イラストレーター、リチャード・スカーリーの描くコミカルなキャラクターとともに、ビジータウンを探検しながら読み書きなどを学んでいく学習ソフト。



⬅この『アニメーションジュークボックス』は、トランペットやドラムといった楽器たち(アニメ)が歌って踊るソフト。自分でそれらの楽器たちに自由に色をつけたりできるのだ。いわゆる情操教育ソフトってやつだね。

⬇テレビゲームは嫌いではないが、遊ぶ時間がない。ゲーム機も個人では所有していないとのこと。さて、4月からは〝斉藤由貴〟がすべてのメディアでフル活動するはずである。元気な斉藤さんを見るのは、ボクらとしても本当にウレシイよな。



——ところで斉藤さん、テレビゲームで遊ぶってことはあるんですか？　ファミコンとか……。

斉藤　親戚の子供なんかがテレビゲームが大好きなんで、子供たちが遊ぶのをよく見てますけど。私自身は、ゲームボーイでよく遊んでました。『テトリス』って、おもしろかったなあ。でも、ゲームボーイを親戚の子に持っていかれちゃって、今はテレビゲームで遊んでいません。買いなおそうかな、とも思うんですけど、そんなに安いってわけでもないですしね(笑)。

——それでは、ゲームが嫌いってわけじゃないんですね。お仕事が忙しくって、遊べない、ってのもあるんじゃないですか？

斉藤　そうですね。自作の単行本(『今だけの真実』)を作ったりしていますから。それから、3月21日にレーザーディスクとビデオで『聖夜Yuki's Personal Concert』も発売されることが決まっていますし。じつは、番組名はまだ言えませんけど、6月からテレビドラマ出演もすでに決定しています。楽しみにしていてください。

——じゃ、かなりパワフルに活動なさっているわけですね。では、どうです、そのパワフルぶりを発揮してCD-Iソフトをもう1本作ってみるというのは？　たとえば、ご自分の詩をCD-Iソフトにのせてしまうってのはどうですか？

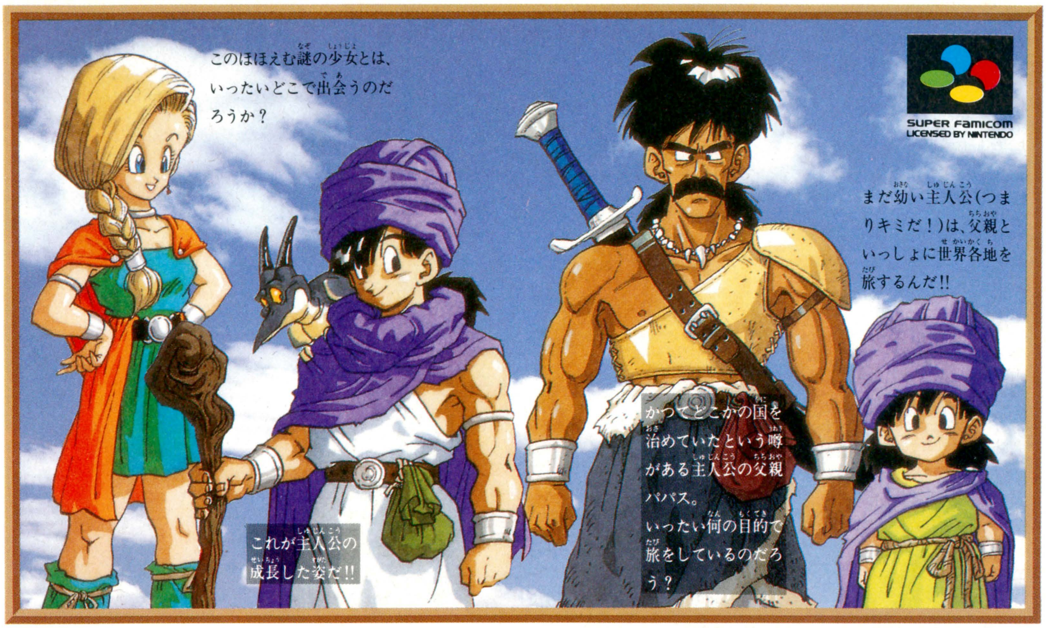
斉藤　そうですね(笑)。いいかもしんない。でも、CD-Iソフトは、今度はどんなふうに見せるのかとかを企画していくことが、とても難しいと思うんですよ。自分で楽しむぶんにはいいけど、ソフトを作るのはこれまたたいへんな話ですよね(笑)。うーん、もし、新しくストーリーを起こして『Anniversary』を作り直すとしたら、もっとソフトのなかで選択する枝葉が多いやつを作ってみたいですね。そう、もっと参加性の高いやつ。

——自由度が高いという意味ですね。あ、なんかかなり具体的になってきましたね(笑)。

斉藤　ほかに、私が作るとしたら、そうだなあ、絵がとってもキレイな美術のソフトなんてのもいいかもしれないですね。CD-Iのソフトには、いろんなデータを入れることができるわけでしょ。私は、CD-Iのいい点は、勉強になるようなデータをいっぱい入れられる点だと思っていますから……。

——ぜひ、実現するといいですね。楽しみにしていますよ。

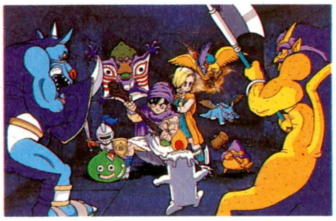
ドラゴンクエストV
天空の花嫁



一本の壮大なストーリーと成長する主人公

まだ幼いキミは、父親に連れられて広大な世界の旅を続ける。父のかげに隠れ、モンスターにおびえていたキミも、やがて成長し、青年へと姿を変える時がやってくる。一本の壮大なストーリーのなかで、成長するキミはこの世界に何を見るのだろう。ほほえむ謎の少女はキミに何を語りかけるのか…
かつてない謎をはらんで、キミの冒険が、今始まろうとしている。

モンスター仲間システム!!



キミのパーティに、あのモンスター達が参加して一緒に戦ってくれるぞ!! その数なんと50種類以上!! しかも武器や防具の装備もできるし、レベルアップまでしてしまうんだ!!

新登場!! モンスター預り所

仲間のモンスターが、いっぱいになったら預り所へつれていこう！ ここではキミの仲間もモンスターを入れかえたり預けたりできるんだ。最強のパーティをつくって、さあ冒険へ出発だ!!



モンスターじいさん登場!!

超強力になった新型AI(人工知能)!!

キミは,ほうふな作戦コマンドの中から次の作戦を選ぶだけ！仲間たちは超パワーアップされたＡＩ(人工知能)で、戦ってくれるぞ!!

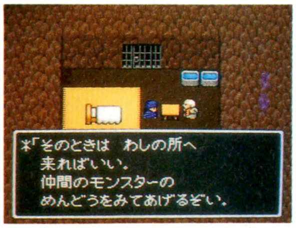


複数入れ替えも可能!! 楽しくなるぞ馬車の旅

馬車の中のたよりになる仲間達、外で戦う仲間があぶなくなれば、そくざにとびだし敵にアタック!! 入れ替えの人数まで選べる、新入れ替えシステムが、キミの戦闘を強力に手助け!!



仲間モンスターが、いっぱいになったら…



新コマンドは〝めいれいさせろ〟だ!!





とても便利なAI(人工知能)だけど、時には自分流の戦い方をたのしみたい。そんな時には、このコマンドを選ぶんだ！一人一人がキミの命令に従い、思いどおりの戦闘ができるぞ!!

株式会社エニックス
〒160 東京都新宿区西新宿7-5-25 西新宿本村屋ビル3F
お問い合わせ／03-3371-5581 ☆電話番号は正確にお願いします。☆

1992年5月31日 発売
価格9,600円(税別)

スーパーファミコン用ROMカセット
12メガバッテリーバックアップ

DRAGON QUEST V
ドラゴンクエストV 天空の花嫁

スタッフ シナリオ・堀井雄二／モンスターデザイン・鳥山明
音楽・すぎやまこういち／プログラム・㈱チュンソフト
企画制作・㈱エニックス



Nintendo
GAME BOY™
ゲームボーイは任天堂の商標です。

1992年(ねん)3月(がつ)
神(しん)RPG(ロールプレイングゲーム)革命(かくめい)



あれから２年ーメルダックは ついにＲＰＧ
世界初のマルチスクリーン・システムを完成させた。

読本(よみほん)夢五誉身(ゆめごよみ) 天神怪戦(てんじんかいせん)2

©1992 MELDAC／LIVE PLANNING

1992年3月19日発売　4,500円(税込)

テレフォンサービス 03-3403-6663

meldac

発売元 株式会社メルダック OFFICE 東京都港区南青山1-1-1 新青山ビル東館 PHONE 03(3423)2597



スーパーファミコン第4弾!!

RUSHING BEAT™

ラッシング・ビート

SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO



シティ・スタジアム前…取り引き場所のスタジアムへ向かう2人。不意をついてジョウカルの刺客たちが襲いかかってきた。



スタジアム駐車場…ジョウカルの幹部を追って駐車場へ、2人の連係プレーが冴えわたる！



高層ビル屋上…そこにはジョウカルの密造した新種の覚醒剤「ジーカス」が貯蔵されていた。群がる敵の包囲を突破できるか!?



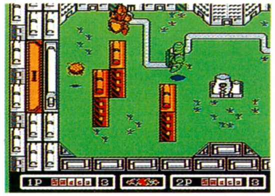
南米のジャングル…ヘリを奪い敵の本拠地南米へ。ビルドの必殺サンダーファイアー・パワーボムが炸裂する!!

3月27日発売　定価8,700円(税別)　スーパーファミコン用ソフト

プラズマ・ボール

PLASMA BALL™

オリジナル闘球技ついに登場！
神のみぞ扱えるエネルギー体
「プラズマ・ボール」を用いて
6体の自然神が激闘を展開！



3月27日発売予定　6,300円(税別)　ファミコン用ソフト

スタッフ募集中!!

遊びも仕事も夢中にさせるジャレコです！
ジャレコでは、ただ今、スタッフを募集しています。

【職種】1ゲームサウンドクリエイター　2ゲームソフトプログラマー　3ゲームデザイナー　4グラフィックデザイナー
【給与】当社規定により優遇　【休日】完全週休2日制
【応募】電話連絡の上、履歴書(写真貼付)を持参または郵送下さい。
面接日は相談に応じます。
担当 人事課 TEL03(3708)4815

※上記の写真は開発中のものです。

株式会社ジャレコ
ジャレコテレホンサービス
東京03(3708)4871/大阪06(385)0801

●本社/〒158 東京都世田谷区用賀2-19-7 ☎03(3708)4820(代表)　●福岡/〒812 福岡県福岡市博多区東比恵3-11-18水巻第一ビル ☎092(482)6811(代表)
●大阪/〒564 大阪府吹田市垂水町3-18-33 ☎06(385)5100(代表)　●サービスセンター/〒158 東京都世田谷区上用賀5-24-9 ☎03(3420)2271(代表)


JALECO
スーパーファミコン第5弾!!
Super Cup
スーパー カップ サッカー
SOCCER™
世界を相手に興奮の嵐!
超エキサイティングプレーの連続だ。
世界24ヵ国のスーパーチームを相手に、ダイナミックなアクション、驚異のテクニックなど、
外彩なプレーが楽しめるぞ。2人対戦プレーもできるからさらにエキサイティング!
8メガ バッテリー
バックアップ付
4月24日発売予定
定価9,000円(税別)
スーパーファミコン用ソフト
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO



HUMAN ENTERTAINMENT
HUMAN

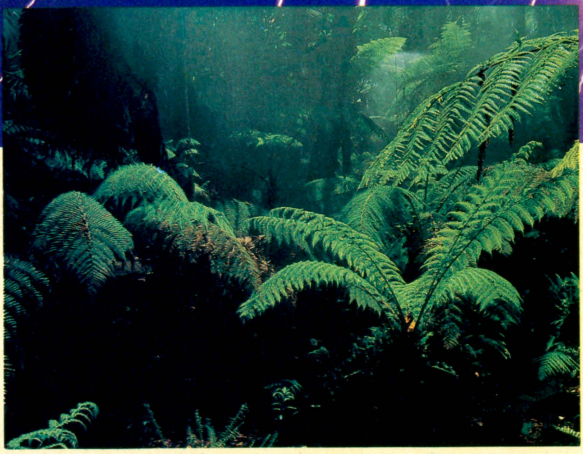
血まみれホテル
WHISPER GHOST 死霊の囁き

0990-336-871

友達の別荘へと向うキミと彼女。嵐の中、不運にも車は故障を起し、近くに見えるホテルにキミ達は走った。その廃虚と化したホテルには、隠された因縁と嫉妬が渦巻く出来事が…。今、その過去が蘇る。

声の出演：玄田哲章 他

◆16才未満の方は御利用できません。
◆情報料3分　180円（東京地区以外は遠距離料金が加算されます。）
◆社団法人全日本テレホンサービス協会認可



同時提供 **ジャングル・モナーク**

探険家の両親は、ある事から誰かに殺された。幼いキミはジャングルに１人残され、オランウータンに育てられた。

そんなある日、キミは無事保護された。月日が流れ、キミは再びジャングルに戻る事になった。キミは自分の過去をみつける事ができるか？

声の出演：神谷　明/潘　恵子/宮内幸平 他

番組に対するお問い合わせ・〒180　東京都武蔵野市吉祥寺南町2-4-7吉祥寺ソシアルビル
ヒューマン株式会社 ニューメディア企画室 TEL0422-76-0890



HUMAN ENTERTAINMENT
HUMAN
ヒューマン株式会社
〒180 東京都武蔵野市吉祥寺本町1-35-14
TEL 0422-20-1521㈹ FAX0422-20-0145
■ヒューマンテレホン通信
0422-20-0144
（毎月1日／15日に内容が変わります）
■ゲームに関するお問い合わせ
0422-20-3725
（月〜金曜の午後2時〜6時）
SUPER CD-ROM² SYSTEM
HE system PC Engine
RPG
秒読み開始、
ヒューマンのRPG。
ヒューマンのスポーツゲームで、プロレスもサッカーもマスターして、運動神経バツグンになった君は、ホントによくがんばった。しかし次はRPGでアタマの方をキタエテもらおう。新しい試練はハンパじゃないぞ。そろそろウォーミングアップを開始してくれたまえ。秒読み開始だ。夏の発売まで、そのまま待機せよ。
7月発売予定 価格未定
NEO METAL FANTASY
ファージアスの邪皇帝
PCエンジン スーパーCD-ROM²
原作はマルカツPCエンジンで連載していた読者参加ゲーム。壮大な物語に、ハイクオリティなビジュアルとサウンドがキミを魅了する。
©1992角川書店／角川メディア・オフィス／薄葉士郎
6月発売予定 予価7,200円
SCIENCE FANTASY
盟約の定義
PCエンジン 4M Hu-CARD
マルチプレイのヒューマンが贈る、業界初の4人同時プレイ可能な自由度のたかいRPG、ついに登場！真実への旅立ちが、今はじまる。
HUMAN ENTERTAMENT
■ヒューマンくらぶ会員募集中！ハガキに住所・氏名・年齢を明記の上、弊社「入会」係までお送りください。入会案内書＆申込書を送らせていただきます。





好評発売中!

しあわせのかたち1〜3

アスキーコミックス第1弾!

桜玉吉著
各定価980円(税込み)

ファミコン通信に大好評連載中の『しあわせのかたち』。
ファミコン周辺のネタを中心にした、
桜玉吉のギャグ・パワーが炸裂だっ!

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル 株式会社アスキー 出版営業部 電話 東京(03)3486-1977 **株式会社アスキー**


ASCII
水玉螢之丞
PRESENTS
こんなもんいかがっすかぁ
DIP SW
RESET
>A:
Write Enable
Write Protect
パソコンを笑っちゃえ
アイコンの創刊以来、異常なまでの人気と、異様なまでのボルテージを保って連載街道を突き進む、水玉螢之丞の『こんなもんいかがっすかぁ』が単行本になった。一大ブームを巻き起こしたパソコントレンドを、思いっきり軽〜く笑いとばしてしまうこの一冊。ノートパソコンの座右の書に、はたまた行楽のお供に、いかがっすかぁ？
好評発売中!
水玉螢之丞著
定価1,200円
（税込み）
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル 株式会社アスキー 雑誌/書籍営業部 電話 東京(03)3486-1977
株式会社 アスキー



■マザーマシンが3人に襲いかかる!!



●恐竜の重さ ブラキオサウルスがいちばん重く、約80トンあった。では、恐竜の重さはどのようにして求めるのだろうか。まず、発見された化石から生きていたときの体を復元し、縮小模型を作る。つぎに、模型を水か砂のなかに沈めて、体積を出す。この体積に比重をかけると、体重が割り出せるのだ。比重は、現代でも生きている爬虫類などの重さをもとに、いろいろなデーターで計算されている。かなり正確な数字を出すことが可能だ。

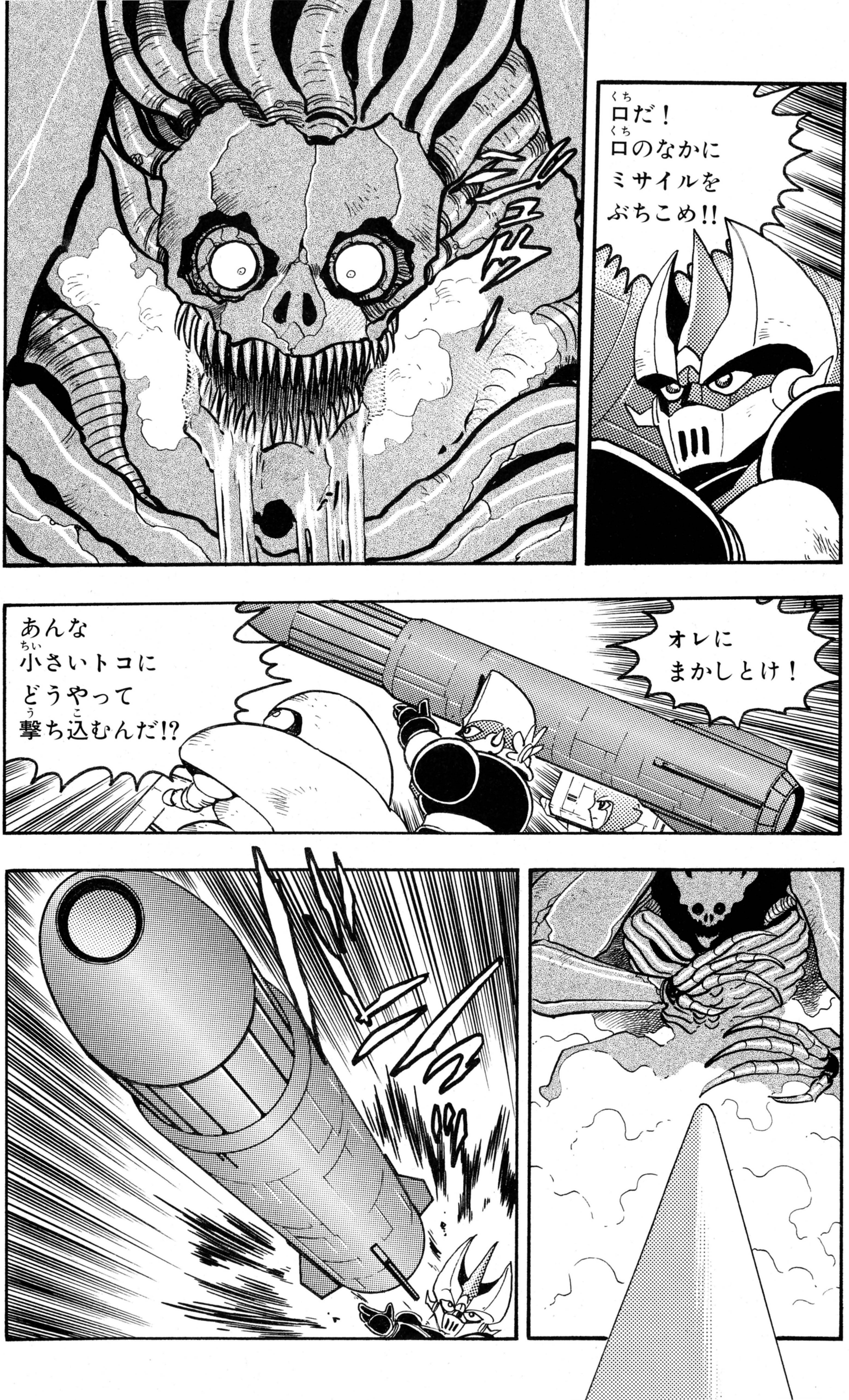
チップコラム

恐竜のひみつ



●恐竜が滅びた原因（陸のようすが変わった説） 恐竜のもっとも栄えていたころ、陸上には平地や沼、湖などがたくさんあった。ところが、やがて地球全体で地殻の変動がはじまり、火山の噴火や地震が続発するようになったのだ。そのため山脈がたくさんできて、いままで恐竜たちの住みかだった場所のようすがすっかり変わってしまった。彼らにとって住みやすかった地球が、生活を続けることのできないところになったのだ。





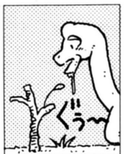
チップコラム

恐竜のひみつ



●恐竜が滅びた原因（気候が変わった説） 世界中がいつも暖く、安定した気候のなかで、恐竜たちは生活していた。ところが、氷河期に入ると気候が変わり、地球全体が寒くなっていったのだ。亜熱帯気候になれていた恐竜は寒さに弱く、活動がにぶくなった。寒さから身を守る体毛を持っていないため、急激な温度変化に大きな体を適応させることができなかったのだ。そして、彼らのほとんどが寒さに耐えきれず、死んでいった。

チップコラム
恐竜のひみつ



●恐竜が滅びた原因（食べ物がなくなった説） 氷河期に入り、気候が変わってくると、寒さのせいで枯れる植物が多くなった。恐竜は巨大な体をしているので、たくさんの食料を必要とする。そのため、植物を食料としていた草食恐竜たちは、食べるものが少なくなって死んでしまった。そして、これらの草食恐竜を捕まえてその肉を食料としていた肉食恐竜たちも、草食恐竜が少なくなったためしだいに減っていったのだ。



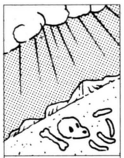




●恐竜が滅んだ原因（卵がかえらなくなった説） 約6千500万年まえの、白亜期末期の地層。そこから見つかる恐竜の卵の化石には、からがうすくなっているなどの異常が見られる。これは、気候の変化によるストレスで、恐竜のホルモンバランスがくずれたためだと考えられている。卵のなかには、すぐ割れてしまうものや、ふ化しないものが増えて、恐竜の子供が減っていった。この結果、全体的に恐竜の数も減ってしまったのだ。

チップコラム

恐竜の
ひみつ



●**恐竜が滅んだ原因（宇宙線がふりそそいだ説）** 恐竜の化石に含まれている放射能を測定したらかなり高い数字を示した、という調査報告がある。この結果から、体に害を与える宇宙線がふってきて、恐竜を絶滅させたと考える人がいる。しかし、恐竜と同じ時代に生きていた爬虫類や哺乳類は生き残り、放射能がとどかないはずの海中で、プランクトンなどの微生物が死んでいるのだ。そのため〝宇宙線説〟に疑問を持つ人も少なくない。







●恐竜が滅んだ原因（いん石が落ちてきた説） 巨大ないん石の落下は、1億年に1回の割合でおこると考えられている。地球にいん石が落ちてきて大地が揺れ、津波が起こり、まいあがった水蒸気とホコリのせいで、日光がさえぎられてしまったのだ。その結果、光合成ができずに植物が枯れ、草食恐竜が死に、やがて肉食恐竜も死んでいった。しかし、同じ環境にいた爬虫類と哺乳類はどうして生き残れたのか、という疑問もある。

■ビィナスAのピンチ!!　永井先生に励ましのおたよりを。あて先は⬇編集部アニマード係

チップコラム

恐竜のひみつ



●恐竜が滅びた原因(病気説)　寄生虫や伝染病が流行したともいわれている。けれど、世界中の恐竜が滅んだといいきるのは難しいようだ。また、〝アルカロイド中毒説〟もある。植物のなかに含まれているコカイン、モルヒネ、カフェインなどの有毒物が体内に残り、子孫に影響を与えたという説だ。しかし、この説では海に住む恐竜や、空を飛ぶ恐竜の絶滅までは説明できず、疑問視されている。

〈参考資料　学研『大むかしの生物』〉



次号(3月27日発売)につづく!



文:菊地 薫

●MP4/7、ついにシェイクダウン

3月4日、シルバーストーンでマクラーレン・ホンダのニューマシンMP4/7がベールを脱いだ。とはいっても、外見的にはノーズがウィリアムズ風になったのが目立つ程度で、あまり大きな変更はないが、真のリボルーションはカウルの下にある。最大のポイントはセミオートマ・ギアボックスとTAG製のセンサー式アクセレータの採用。これにより、シフト回数の多いサーキットでのドライバーの負担が軽減される。また、バンク角が63度になったホンダのニューV12エンジンは大幅にコンパクト化され、シャシーバランスを向上させているはずである。初日とふつか目はブランデルとマクニッシュがテストをしたが、初期トラブルが出ている。第2週からはセナとベルガーがテストを開始するが、マクラーレンではブラジル戦での投入を目指し、仕上げを急いでいる。

●レッラ・ロンバルディ逝去

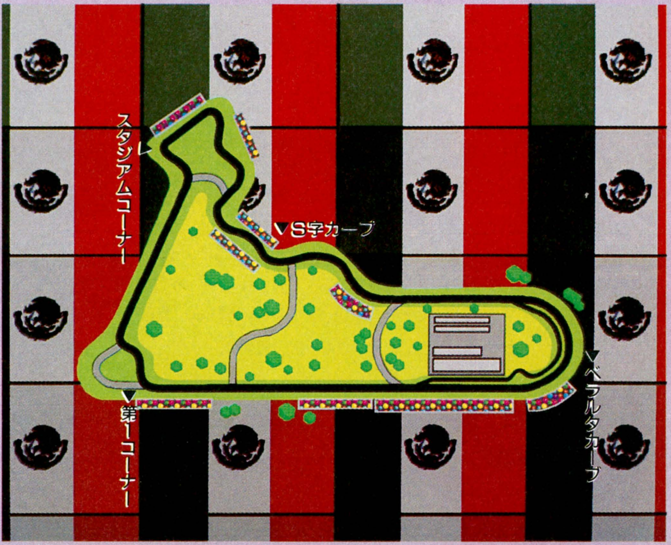
1970年代の半ばに、マーチやブラバムを駆り、女性F1ドライバーとして唯一ポイントを獲得したレッラ・ロンバルディが3月3日、ミラノの病院で肝臓癌のために亡くなった。享年48歳。彼女は2年間で13戦を走り、50年代のフィリッピスと並び、F1のフルレースを闘った女性のひとりだったが、近年はツーリングカー選手権のマネジャーとして後進の育成に携わっていた。

●アレジ、新しいCM撮影

南アフリカ後、フェラーリはムジェッロのサーキットで、トラブルを起こしたオイルリザーバーの改良をはじめ、F92Aの耐久性向上を中心としたテストを続けているが、この期間中、ジャン・アレジが'92年のパイオニアのCMを撮影した。新しいCMでは、アレジがフェラーリ512TRで走るシーンが見られるはずだ。

メキシコグランプリの見所はココ

メキシコのサーキットは、1周の距離もラップタイプも南アフリカグランプリのときとほぼ同じ。しかも、標高が高く、気温が高いという条件までキャラミといっしょで、マクラーレンMP4/7の実戦投入が間に合いそうにないことから、ウィリアムズが圧倒的に有利。ウィリアムズではどちらかのドライバーを優遇することはないと公言していることから、パトレーゼのマシンの仕上がりがよければ、チームメイトどうしの一騎打ちとなりそうだ。むしろ、もうひとつの焦点というべきはMP4/6のままのぞむマクラーレンとF92Aの初期修正を終えたフェラーリの間でどのようなバトルが展開されるかだ。そしてこれにシューマッハがどこまで食い込むか、またマーチのヴェントリンガーやロータス勢とティレル勢がどこまで本物か、ほかにアマティのタイムが伸びるかどうかを観察するのがおもしろい。なお、南アフリカではレース参加除外という異例の措置を受けたアンドレア・モーダだが、詳細不明ながらどうやら禁足が解かれ、メキシコグランプリから復帰の構え。これにより予備予選も復活する模様。さらに、まだ公式発表はないものの、プロストがリジェから復帰する可能性も残されている。



●決勝開催日：3月22日　●全長：4421メートル　●周回数：69周
●フジテレビ放送予定：3月23日　6:00〜7:45ダイジェスト：3月23日　26:10〜27:40



加藤博一の代打一発！

この時期に泣くのか、笑うのか!!

去年の11月22日のドラフトの日から、早いものでもう4ヵ月が過ぎようとしている。オープン戦をかなり消化してきて、一軍で使える選手、使えない選手がふるいにかけられるこの時期。コンスタントにいい成績を残してほくそえむ選手、あまりいい成績を残せず肩をガックリ落としている選手の姿が目に浮かぶ。あこがれのプロ野球界にドラフトで入ったわけだが、もう浮かれているときではない。

そこで、今回はドラフトで入団した選手をピックアップして、即戦力となる選手をA、将来性のある選手をBとして、ランクをつけてみようと思う。テスト生で入団して年俸60万、支度金50000円でスタートした自分がドラフトで入団した選手を寸評するのもなんだが。これもプロ生活を21年間続けていたおかげだろう。

まずAランクは、ダイエーの若田部、近鉄の中村、阪神の久慈。若田部はパワーヒッターにてこずるだろうけど、インサイドに落ちるシュート気味の球は威力を発揮するにちがいない。中村はドラフト4位だけど、打撃、守備ともに優れてる。監督が我慢して使えば、おもしろい存在になる。ドラフトではもうけた選手のひとりだろう。

Bランクは、西武の竹下と新谷、広島の町田、阪神の萩原。萩原はキャンプ途中で帰っていくときの、マイクロバスに寂しく座っているときの姿が印象に残っている。あのときの悔しさがバネになって、ファームでがんばるだろうな。

最後に、キャンプの途中で怪我をしてしまった中日ドラフト1位の落合。早く怪我を克服して、また出てきてほしいね。



☗28歳での入団ではあるが、オープン戦での成績はなかなかのもの。シーズン中は、中継ぎで活躍しそうな気配だ。

■今週のテーマは、まちがいFAX！　けっこうあるんだよねぇ、コレが……



■FAXするときはもう一度ご確認を!!



▲川崎の山田さん　▲秋田の浅利君(15)　神奈川の塩崎君(?)

桜先生へおたよりを。あて先➡編集部しあわせのかたち係

禁断の秘技！

KIN DAN HI GI

今週のトップネタは、メガCDで発売中の『ソルフィース』にあった、なんでもできてしまうコマンド。人気の『ロマンシング サ・ガ』や『ドラゴンボールZ』の秘技もあるぜ。

おもちゃ券 5000円
ファミ通チケット 3300ガバス

MD ソルフィース　ウルフチーム

コンフィグ追加で、なんでもあり!!

神奈川県　藤田純一　会員番号(903248)

タイトル画面で



⬆PUSH START の文字が点滅しているうちにコマンドを入力すること。

秘 コントローラーを A、B、C、B、C、B、A、スタートの順に押す

コンフィグ追加



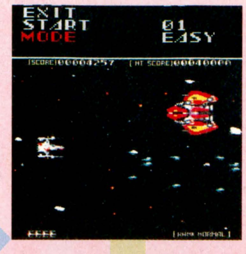
⬆EXITの下に、ふたつの項目が加わっていれば成功だ。

ステージセレクト



⬆01から07まで選択可能。写真は、07で最終ステージのオープニング。

イージーモード



⬅イージーモードでは、敵が撃つ弾の数が少ないのだ。

ストック99！



⬅99機もあれば、マニアランクでもクリアーできる!?

無敵モード！



⬅敵も敵の弾も絶対に当たらない。寝ててもクリアーできるぞ。

コマンド入力後、コンフィグを選択。STARTとMODEが加わっていれば成功だ。STARTにカーソルをあわせて数字を変えれば、ステージセレクトができる。MODEにカーソルをあわせて✚ボタンの右を押すと、EASYと表示される。EXITを選んでゲームを始めると、イージーモードをプレーすることができる。EASYと表示している状態で✚ボタンの右を3回押すと、MY99と表示される。これは、自機のストックが99機でゲームを始められるモード。MY99の状態で、Aボタンを押しながら✚ボタンの右を押すと、MUTEKIと表示される。Aボタンを押したままEXITを選んでゲームを始めると、自機が無敵に！　コマンドを入力してゲームを始めた場合、A、B、Cボタンを同時に押すと、プレー中のステージをパスすることができる。また、ポーズしてAボタンを押せば、コマ送りだ。

おもちゃ券 3000円
ファミ通チケット 1500ガバス

SF ロマンシング サ・ガ　スクウェア

開けられないはずの宝箱を開ける!?

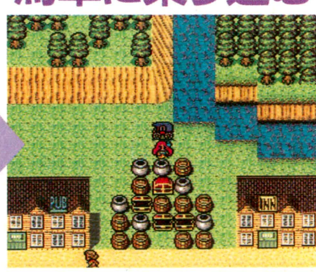
埼玉県　上久保正人　会員番号(903249)

ウエストエンド



⬆バーバラでゲームを始めるとやりやすい。ひとまず、ウエストエンドにあるつぼに囲まれた宝箱を探し出そう。

馬車に乗り込む



⬆宝箱のほうを向き、Rボタンを押しながら馬車に乗り込む。コマンドじゃないけど、正確にやること。

宝箱を開けろ！



⬆主人公がつぼと重なり、宝箱を開けることができるぞ。残念ながら、宝箱の中身はカラッポなのだ。とほほ～。

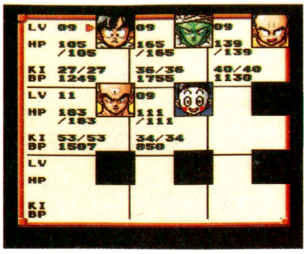
なんと、ウエストエンドにある、つぼに囲まれて開けられない宝箱を開ける方法がわかった。まず、写真の位置までいき、馬車とつぼの間に主人公を配置。つぎに、宝箱のほうを向いてRボタンを押しながら馬車に乗り込む。すると、主人公が1キャラぶん戻されてつぼに重なり、宝箱を開けることができるのだ。

ファミ通㊙情報局

SF ドラゴンボールZ 超サイヤ伝説 バンダイ

ハマリ技と、その回避方法

Z戦士をそろえない



⬆3人までなら、見つけていてもいい。

ピッコロはレベル9



⬆ピッコロのレベルを9以上にしておく。

ナッパとベジータを倒す



⬆とにかく全力で奴らを倒すのだ。

ギニュー特戦隊



⬆とりあえず、ここまでゲームを進める。

まず、4人いるZ戦士を全員見つける前に、ピッコロをレベル9以上にする。つぎに、ナッパとベジータを倒す。ここまでは、下準備。そして、このままゲームを進めていくと、ギニュー特戦隊との対決がある。このとき、戦闘をマニュアルにしてカードを選んでいると、突然ゲームが止まってしまう。ギニュー特戦隊との戦闘をオートにしていれば、なんとか続けてプレーできる。でも、ゲームを進めていくと、結局バグってしまうのだ。ぎゃふん。

オートなら大丈夫?



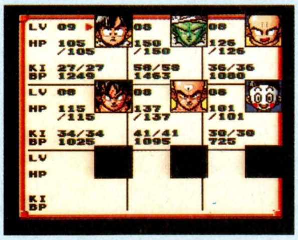
⬆続けてプレーしていると……。

マニュアルを選択



⬆2枚目のカードを選ぶと……。

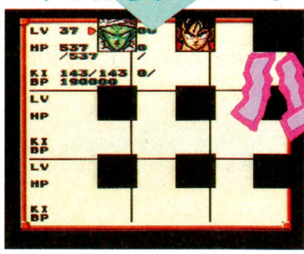
ハマリを避けるには?



⬆Z戦士が勢ぞろいで、ピッコロのレベルは8以下。この状態でナッパ戦へ。

自分でも気がつかないうちにハマってしまった人は、つぎのようにして、初めからやり直してみよう。まず、4人のZ戦士(クリリン、ヤムチャ、天津飯、チャオズ)を見つけ出す。それから、ピッコロのレベルが9になる前に、ナッパとベジータを倒そう。こうしておけば、順調にプレーできるはずだ。

やっぱりダメだー!



⬆ピッコロとヘボい悟空が仲間に!

ゲームストップ!!



⬆もうダメ。ゲームクリアーは不可能。

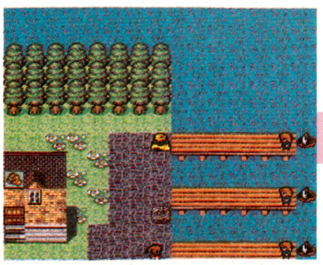
おもちゃ券 2000円
ファミ通チケット 1200ガバス

SF ロマンシング サ・ガ スクウェア

またまた高い指輪を発見?

栃木県　八木沢雅博　会員番号(903250)

ミルザブールで



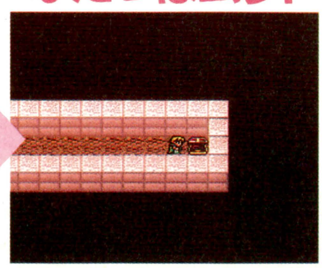
⬆ミルザブールに、写真と同じ位置があるはずだ。ちなみに、会議室のなかだぞ。なかに入れば、すぐにわかるぞ。

高い指輪発見!



⬆宝箱もないのに、高い指輪を発見する。先週紹介したように、滝の奥にある隠し通路でも、高い指輪を発見できるはず。

ふたつはムリ!



⬆隠し通路に行くと、さわってもない宝箱が開いている。ミルザブールでは、高い指輪はひとつしか入手できないようだ。

先週に引き続き、またまたミルザブールで高い指輪を発見した、との報告があった。高い指輪がある場所は、ミルザブールの会議室。会議に出席しますか?　という質問に、「はい」と答えて、会議室に潜入。写真の位置を探せば見つかる。ところが、隠し通路にある高い指輪はなくなってしまうのだ。ちょっと残念。

PC スパイラルウェーブ メディアリング

4大コマンドで、4倍楽しもう!

3Dシューティングの醍醐味と、ヘンな漫才もどきのアドベンチャーシーンが楽しいこのゲームに、いろんなコマンドが隠されていたのだ。今回はそいつをまとめて大紹介しちゃうぞ。

どのコマンドを入力しても同じ画面が登場するが、設定できる内容は各コマンドごとにまったく違うので注意しよう。どのコマンドも長いんだけど、入力して楽しんでちょうだい。

BGM&サウンドセレクト

このコマンドを入力すれば、ゲーム中のすべてのBGMとサウンドを楽しむことができる。

入力は社名ロゴが消えてタイトル画面が始まったときがベスト。この条件はほかの4つのコマンド入力時でもまったく同じなので、よく憶えておくように。それでは、このゲームのサウンドを心ゆくまで楽しんでくれい!

コントローラーを
Iボタン、IIボタン
Iボタン、IIボタン
ランボタンの順に押す



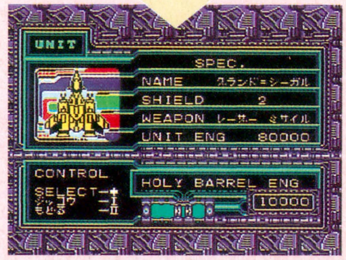
自機セレクト

シューティングゲームで一番気になるのが自機の数だよね。たいていのシューティングでは、自機は3機っていうのが常識。ところがこのゲームの自機は1機のみ。こればかりは変更することができないが、代わりにゲームスタート時の自機の種類を自由に変更するコマンドがあった。タイトル画面で右のコマンドを入力すると、5種類ある戦闘機から好きなものをセレクトしてプレーができるのだ。

普通、ゲームの序盤は防御力の弱い戦闘機でしかプレーできなかったから、これはウレシイね。ちなみに、5種類の戦闘機みんな性能が違う。好みのタイプを選んでプレーしようぜ。

コントローラーを
Iボタン、IIボタン
✚ボタンの上、下、左
右、Iボタン
ランボタンの順に押す

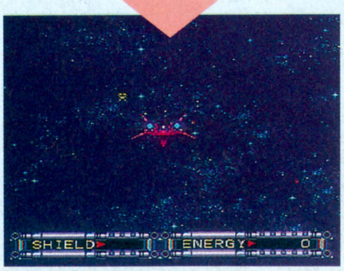
ホレ、選べ



シューティングモード

コントローラーを
✚ボタンの上、上、下
下、左、右、左、右
IIボタン、Iボタン
IIボタン、Iボタン
ランボタンの順に押す

撃つだけで○



このゲーム最大の魅力は漫才のような会話シーンにあると言っても過言ではない。

プレーヤーはこのパートでさまざまな情報を手に入れたり、つぎの移動先を決定したりするのだが、そういった大事なイベント以上に楽しいのが、主人公の大げさなアクション。こいつが怒って船体を叩くと、惑星間ワープもできるほどの高性能スターシップが、震度5の大地震にあったかのように揺れるのだ。

しかし純粋に3Dシューティングのみを楽しみたいという人にはこういった演出は不用のものだ。そんな硬派のシューターは右のコマンドで3Dシューティングシーンのみを満喫しよう。

無敵モード

コントローラーを
✚ボタンの上、左、下
右、IIボタン、Iボタンを3回
の順に押す

ほら、無敵だ



いくら自機数セレクトのコマンドを利用して自機数を増やしても、シューティングゲームが苦手な人にとっては、あまり意味がないかもしれない……。あまりに自機がやられまくってしまうと、意味がないだけでなく、自信までなくしてしまうこともありうる。

そんなデンジャラスな状態を脱出するには左のコマンドを利用するのが良いだろう。この長〜いコマンドを入力すれば、自機が完全に無敵になってしまうのだ。あとはもう根気さえあれば誰でもエンディングまで進めちゃうぞ。

そんなズルいのは認めないという人は、敵のアルゴリズムの研究にこのモードを利用したらどうかな?

おもちゃ券 3000円

ファミ通チケット 2000ガバス

SF スーパーチャイニーズワールド カルチャーブレーン

パスワード大全集だ!

大阪府　楠木幸一　会員番号(903251)

ちょっと前から日本では中国ブームが起こっている。毛沢東、横浜の中華街、三国志、というように例をあげるときりがないぐらいだ。そんなわけで、中国好きのゲーマーたちに大人気のこのゲームのパスワード集を紹介しよう。なかでも、ぜひ試してほしいのが下に載せた4つの最強パスワード。こいつはこのゲームの苦労をなくしてしまうほど、凄いものだ。

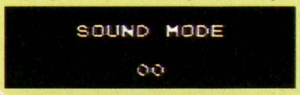
いろんなパスワード

パスワード入力の画面で下の3つの言葉を入力してみよう。サウンドテストやメッセージ表示など、いろいろなものが楽しめるぞ。イベントシーンがすべて見れるパスワードなんかは、ゲームをクリアーしたあとでも楽しめるぞ。それにしても、単純明解なパスワードだね……。

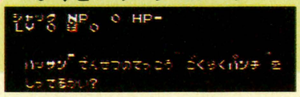
この画面で



きけ➡サウンドテスト



いえ➡メッセージ



みろ➡イベントシーン



最強パスワード集

こんな時代でも、やはり愛は勝ってしまうのかっ?　このパスワードを入力するとゲーム序盤をクリアーした状態からスタートすることができるぞ。ラッキー!

あい

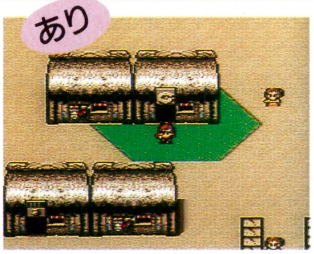


←なかなかの強さだなあ。スプラッターソードも持ってるしね。

スタート地点	キングランド
レベル	レベル15
オーラボール数	2個
装備	ガンメカパンチ・ガンメカヘルム・ガンメカアーマー りゅうせんしのたて・スプラッターソード・レベルカウンター2

“あい”ではなく“あり”と入力すると、なんとレベル20からスタートする。装備している武器や防具は忍者系のものが中心なので、とっても心強いのだ。

あり



←オーラボールも5個持ってるし、文句なしだね。

スタート地点	アステーカ
レベル	レベル20
オーラボール数	5個
装備	にんじゃのつめ・ガンメカヘルム・にんじゃのいでたち りゅうせんしのたて・にんじゃのつるぎ・レベルカウンター3

“いす”と入力するとレベル50さらスタートという、すさまじいことが起こる。シナリオ自体はスタート地点から始まるので、ストーリーは完全に楽しめるぞ。

いす



←ストーリーを楽しみたいならこれしかないでしょ。

スタート地点	スタート地点
レベル	レベル50
オーラボール数	0個
装備	装備はなにもなし

このパスワードだとレベルが50もあるうえ、シナリオもほぼ終盤からのスタートとなる。なお、どのパスワードでも金とメダルを限度額まで持っているぞ。

よう



←もう、エンディング直前って感じだよね。ラクしたなあ。

スタート地点	インディ村
レベル	レベル50
オーラボール数	7個
装備	フレイムパンチ・オーラヘルム・オーラアーマー オーラシールド・オーラブレード・レベルカウンター4

おもちゃ券 2000円
ファミ通チケット 1000ガバス

PC ウルトラボックス6号　ビクター音楽産業

ドキドキステージセレクト

埼玉県　石井啓輔　(会員番号903252)

さまざまなゲームが楽しめる『ウルトラボックス』。そのなかの傑作ゲームといえば『ドキドキドライブランド』だ。

右のコマンドを入力すれば、ドライブするステージを自由に選ぶことができる。これで、どこからでもスタートすることができちゃうぞ。楽しいドライブがすんだあとは、自由にドキドキしてくれ。

㊙ スタート画面でコントローラーの✚ボタンの上を押しながらランボタンを押す

ステージセレクトだ!



おもちゃ券 2000円
ファミ通チケット 1000ガバス

GB 忍者龍剣伝　ハドソン

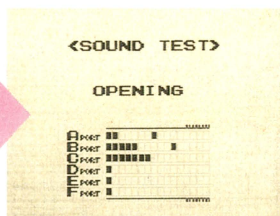
忍者サウンドを聞け!

大阪府　関　真次　(会員番号903253)

忍者とは、世界に誇れる日本のすばらしい文化。このゲームの忍者はいわゆるアメリカの忍者だが、決して忍者本来の魅力を失ってしまったわけではない。みんなも右のコマンドで忍者サウンドを聞きながら、日米忍者問題を考えてみよう。

㊙ タイトル画面でAボタンとBボタンを押しながらスタートボタンを押す

サウンドテストだ



おもちゃ券 1600円
ファミ通チケット 850ガバス

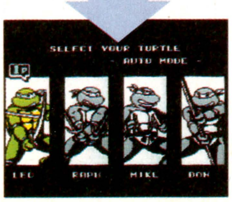
FC T.M.N.T2　コナミ

オートセレクトなのだ

岡山県　河合 明　(会員番号903254)

㊙ コントローラーの✚ボタンの下を5回(ふたりプレー時は10回)押す

ランダムに復活!



ゲームオーバー後のコンティニュー時に、4人の亀忍者の中からひとりをセレクトする。しかし、亀忍者ごときをいちいち自分で選ぶのはとっても面倒である。そんなあなたは左のコマンドを入力しよう。すると、コンピューターが勝手に君の操作する亀を選んでくれるのだ。これなら楽だから、何時間でもコンティニューしまくっちゃうぜ。

16ビットの女

まつい なつき

"隔号連載"



禁断の秘技 大募集

採用されれば、ガバスとおもちゃ券がもらえる禁断の秘技。新たにファックスでの応募も可能になったぞ。これでキミの見つけた秘技が採用される確率がグッと高くなった。ファックスの書きかたは下に掲載しているので、参考にしてどんどん秘技を送ってほしい。はがきでの応募も今までどうり続けているのでヨロシクね!

●ファックスの場合●

ウィザードリィ外伝・I
バックアップデータをリセット
① タイトル画面でセレクトボタンを押したままBボタンを押す
② メッセージが表示され「はい」を選ぶとデータが初期化される

ファックス番号
☎03・5411・0071

●ハガキの場合●

107 24
東京都港区南青山6の11の1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
ファミコン通信編集部
禁断の秘技大募集
いただきストリート係

いただきストリート
サウンドテスト
① コントローラーIの✚ボタンの上とセレクトボタンを押しながらスタートボタンを押す
② サウンドテストの画面でスタートボタンを押すとメドレーで曲が聞ける!
住所 〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
氏名 禁断秘技子　年齢 12才
電話 03・3236・8350　会員NO. 000009

祝 プロ野球開幕特別企画 PART2

オリックス 広島 優勝決定

『ベストプレープロ野球'90』を使って、ファミ通編集部がシミュレートしてきた１９９２年ペナントレースの結果発表だ。セ・パ両リーグとも、熱い戦いが繰り広げられたぞ。それと合わせて、各個人タイトルの結果も発表するのだ。

マジックを1まで減らした広島。ヤクルトとの第25回戦目には、先発に佐々岡を起用し、必勝体勢で試合にのぞんだ。先攻の広島は1回の表、早くも正田のタイムリーヒットなどで2点をあげ、幸先のいいスタートを切った。対するヤクルトは、5回まで古田の1安打に押さえられてしまった。しかし6回の裏に広沢、レイ、ハウエルの連続タイムリーで3点をあげ、一挙に逆転。その後広島は9回に1点を入れ同点とし、試合は延長戦に突入した。10、11回とも両チーム無得点のまま、つづく12回に広島がブラウンの第25号ホームランで待望の4点目。9回からリリーフに登板した大野がそのまま逃げきって、優勝を決めた。

優勝が決定したセリーグとは対照的に、混戦模様のパリーグ。マジック1のオリックスは、リーグ優勝を賭けてロッテと対戦。しかし、6対0の大差で完敗した。その後もマジックは1のまま試合がすすむ。けっきょく、2位の西武が対近鉄戦に4対12で負けた瞬間、オリックスの優勝が決定したのだった。

両リーグ全130試合を消化して、各チームの成績は上の表のとおり。今年も阪神、ダイエーの両チームの不振は続きそう。個人タイトルでは、近鉄のブライアントが惜しくも3冠王ならず。また中日の落合が3冠タイトルのひとつも取れなかったのが印象的だ。

順位	チーム	試合数	勝敗	敗数	引分	勝率	ゲーム差
1	広島	130	88	42	0	.684	——
2	中日	130	77	53	0	.587	11.0
3	巨人	130	67	63	0	.515	21.0
4	ヤクルト	130	62	68	0	.477	26.0
5	大洋	130	55	75	0	.423	33.0
6	阪神	130	41	89	0	.315	47.0

順位	チーム	試合数	勝敗	敗数	引分	勝率	ゲーム差
1	オリックス	130	78	50	2	.609	——
2	西武	130	65	63	2	.508	13.0
3	近鉄	130	65	64	1	.504	13.5
4	日ハム	130	64	64	2	.500	14.0
5	ロッテ	130	59	69	2	.461	19.0
6	ダイエー	130	54	75	1	.419	24.5

加藤博一の代打一発 番外



なんだコンピューターの野郎は！ 西武と近鉄じゃなくて、オリックスが優勝だあ!? けっこういいかげんだな。そんなのがアリなら、オレがそのゲームをプレーして、ダイエーを優勝させるぞ。あとロッテはやっぱり弱いね。チームカラーがピンクだからかな？ そろそろ近鉄には優勝してほしいところなんだけどね。セリーグは広島か。広島はスター選手がいないだけに地味だけど、試合の進めかたなどは6球団中で一番うまいね。対抗できるのはヤクルトと中日かな。それと大洋と阪神の順位は逆だと思う。両チームのOBとしては辛いとこだけどね。

1992年ペナントレース全結果

パシフィックリーグ / セントラルリーグ

名前(チーム名)	成績	タイトル名	名前(チーム名)	成績
門田博光(ダイエー)	.333	首位打者	山崎隆造(広島)	.327
ラルフ・ブライアント(近鉄)	41本	本塁打者	岡田彰布(阪神)	29本
ラルフ・ブライアント(近鉄)	120打点	打点王	ラリー・シーツ(大洋)	102打点
白井一幸(日ハム)	37盗塁	盗塁王	緒方耕一(巨人)	29盗塁
門田博光(ダイエー)	.414	最高出塁率	落合博満(中日)	.428
星野伸之(オリックス)	19勝	最多勝利	桑田真澄(巨人)	19勝
渡辺智男(西武)	1.36	最優秀防御率	郭源治(中日)	1.79
金石昭人(日ハム)	.842	最高勝率	桑田真澄(巨人)	.826
ドン・シュルジー(オリックス)	17セーブ	最多セーブ	大野豊(広島)	30セーブ
野茂英雄(近鉄)	179三振	最多奪三振	佐々岡真司(広島)	195三振

関連記事は182・183ページ

『スーパーファミスタ』完全データ公開 184ページ

「ベストプレープロ野球'90」

'92年はこのデータでやれ!

'92年のペナントレース予想の結果はどうだったかな？　広島はともかく、オリックスの優勝はけっこう意外だったね。今回、予想のために使用したデータは、下の表のとおり。これは昨年の成績をもとに作成したものだ。なお、投手と野手の表の一番下の選手データは、本誌が独断で加えたオマケのデータ。よかったら使ってね。

FC ファミコン	スポーツ	バックアップ カートリッジ
	アスキー　発売中　6800円	2メガ

広島東洋カープ　やまもと

タイプ	攻撃
投手	継投
起用	調子
打順	多い
バント	少い
エンド	多い
盗塁	多い
エース	低い
抑え	高い

投手

投手名	投法	投型	球速	切	制	安	質	術	ス	回復
ささおか	RO	B+	144	A	A	B	A	B	A	26
かわぐち	LO	A	142	A	C	B	B	B	B	26
きたべっぷ	RO	C	136	B	B	C	C	A	C	24
ながとみ	RO	B	146	B	C	C	C	C	B	24
つ　の	RO	A	138	B	B	C	C	B	D	26
かわばた	RO	A+	138	B	B	B	C	B	C	24
いしぬき	LO	A	140	B	B	C	B	C	C	26
たかやま	RO	A	136	C	C	D	D	D	D	22
あきむら	RO	C	138	C	D	C	B	C	D	26
きとう	RO	A+	142	C	B	C	B	C	C	24
おおの	LO	A+	142	A	B	A	A	A	C	24
お　の	RO	B	142	B	D	C	C	D	C	24

野手

野手名	打	型	C	1	2	3	S	O	肩	走	眼	実	ス	巧	長	信頼	対左	打撃力
しょうだ	B	S	・	・	A	・	・	・	C	A	B	A	C	A	E	0	0	280
まえだ	L	S	・	・	・	・	・	B	B	B	D	D	C	C	D	0	−1	260
のむら	L	S	・	・	・	D	C	D	B	A	C	E	C	C	D	0	−1	290
ブラウン	R	P	・	・	・	C	・	・	C	D	C	E	C	D	C	0	0	270
にしだ	L	P	・	・	・	・	・	D	C	E	C	C	C	D	C	+2	−2	280
こばやかわ	L	P	・	C	・	・	・	・	D	D	C	C	B	D	C	0	−1	240
やまさき	B	S	・	・	・	C	・	B	B	B	C	B	B	B	D	0	0	290
たつかわ	R	P	A	・	・	・	・	・	C	E	C	C	D	C	E	0	0	220
えとう	R	P	・	・	・	D	・	D	C	D	D	D	C	C	B	0	0	230
おと	L	P	・	・	・	・	・	D	C	D	D	D	D	E	C	−1	0	240
まつい	R	P	D	・	・	・	・	・	B	D	D	D	C	C	C	0	0	220
にしやま	R	P	D	・	・	・	・	・	C	D	D	D	D	C	D	0	0	230
こう	L	S	・	・	C	C	D	・	C	C	D	E	B	D	E	0	−1	230
ちょうし	R	S	・	・	・	D	・	・	D	B	E	E	C	D	E	0	0	230
おがた	R	S	・	・	C	D	D	B	C	B	D	E	D	C	E	0	0	230
うえだ	R	S	C	・	・	・	・	・	C	D	E	E	C	D	E	0	0	220
せと	R	P	A	・	・	・	・	・	B	C	C	C	B	D	C	0	0	240

中日ドラゴンズ　たかぎ

タイプ	守備
投手	継投
起用	実績
打順	少い
バント	多い
エンド	少い
盗塁	少い
エース	低い
抑え	高い

投手

投手名	投法	投型	球速	切	制	安	質	術	ス	回復
か　く	RO	B+	146	A	C	B	B	C	B	28
にしもと	RO	C	136	C	B	B	B	A	C	24
アンダーソン	RO	A	140	B	C	C	B	C	C	26
やまもと	LO	C	138	C	C	C	B	C	B	28
うえはら	RO	A	140	C	C	D	B	B	C	24
いまなか	LO	A	138	B	C	C	D	D	C	24
こまつ	RO	B+	138	C	B	B	B	C	D	22
かしま	RO	A+	138	C	C	B	B	C	D	26
お　の	RO	C	136	B	C	C	C	B	C	24
もりた	RO	A+	142	B	B	B	C	C	C	26
よ　だ	RO	B	150	B	C	B	B	C	C	24
こじま	RO	B	140	B	C	C	C	B	C	24

野手

野手名	打	型	C	1	2	3	S	O	肩	走	眼	実	ス	巧	長	信頼	対左	打撃力
たつなみ	L	S	・	・	B	・	B	・	C	B	C	D	D	B	D	0	−1	270
たねだ	R	S	・	・	C	C	C	・	B	B	B	E	C	C	D	0	0	250
ライアル	R	S	・	・	A	A	・	・	B	D	C	B	D	D	C	0	0	280
おちあい	R	S	・	C	・	D	・	・	D	D	A	A	C	C	A	+2	+1	320
たいほう	L	P	・	D	・	・	・	D	B	C	C	D	B	D	B	0	−2	260
うの	R	P	・	・	C	C	C	C	B	C	D	C	C	E	C	0	0	260
ひこの	R	P	・	・	・	・	・	B	A	C	C	C	C	C	D	0	0	260
なかむら	R	P	C	・	・	・	・	・	A	D	C	D	A	D	C	0	0	270
かわまた	L	S	・	D	・	・	・	D	D	D	B	C	C	C	E	0	−1	280
きたむら	R	S	・	・	・	・	・	・	A	C	E	D	D	D	E	0	0	230
こもり	B	S	・	・	C	・	C	・	C	C	D	E	D	D	E	0	0	220
こうやま	R	P	・	・	・	・	・	C	C	C	D	E	C	D	D	0	0	250
にむら	R	S	・	・	C	C	・	・	C	C	C	C	C	C	D	0	0	250
えんだ	B	S	・	・	・	・	・	B	C	B	D	E	C	D	E	−1	0	230
みなみむれ	R	S	・	・	・	・	・	A	B	C	C	C	C	C	E	0	0	250
ながしま	L	S	・	・	・	・	・	D	C	D	C	C	D	C	D	0	−1	260
やの	R	S	C	・	・	・	・	・	C	B	C	D	C	B	D	0	0	270

読売ジャイアンツ　ふじた

タイプ	守備
投手	継投
起用	調子
打順	多い
バント	少い
エンド	少い
盗塁	少い
エース	高い
抑え	低い

投手

投手名	投法	投型	球速	切	制	安	質	術	ス	回復
くわた	RO	A	146	A	B	A	B	A	A	28
まきはら	RO	B	142	B	B	B	A	C	B	20
さいとう	RU	C	136	B	C	C	B	A	B	26
き　だ	RO	A	148	B	C	C	B	C	B	24
みやもと	LO	A	138	B	C	B	C	C	C	24
ペレス	LO	A+	144	C	C	D	D	C	B	24
よしだ	LO	A	138	C	C	D	D	C	D	24
おかだ	RO	A	138	C	D	C	C	D	C	24
たにぐち	RO	C	140	D	E	E	C	D	D	22
ひろた	RO	C	140	C	B	C	C	C	C	22
みずの	RO	A+	140	A	B	C	B	C	C	22
まつたに	RO	C	138	B	B	C	C	B	C	24

野手

野手名	打	型	C	1	2	3	S	O	肩	走	眼	実	ス	巧	長	信頼	対左	打撃力
おがた	B	S	・	・	C	D	D	C	B	A	B	D	D	C	E	0	0	260
かわい	R	S	・	・	・	C	S	・	B	C	C	D	C	A	E	0	0	240
おかざき	L	S	・	D	D	C	E	・	C	D	C	C	C	C	C	+1	−1	280
はら	R	P	・	C	・	D	・	D	D	D	B	A	B	E	A	0	0	300
こまだ	L	P	・	B	・	・	・	C	B	C	D	C	B	D	A	+2	−1	300
くまの	L	S	・	・	・	・	・	C	C	C	C	C	C	C	D	0	0	250
いのうえ	R	P	・	・	・	・	・	C	B	C	D	D	C	D	D	−1	0	260
むらた	R	P	C	・	・	・	・	・	C	D	D	E	C	D	D	0	0	250
ゴンザレス	R	P	・	C	・	D	・	・	C	D	C	C	B	D	C	0	0	260
しのづか	L	S	・	・	B	・	・	・	C	D	B	A	E	B	D	0	−1	270
にしおか	R	P	・	・	・	・	・	B	B	C	C	D	C	C	D	0	+2	260
よしむら	L	P	・	・	・	・	・	E	E	E	C	B	D	D	C	0	−1	260
うえだ	R	P	・	・	C	C	C	D	B	B	D	E	C	C	E	0	0	240
おおもり	L	P	・	D	・	・	・	D	C	D	D	E	D	D	C	−1	−1	240
よしはら	R	P	C	・	・	・	・	・	A	B	D	E	D	C	D	0	0	220
なかお	R	S	C	・	・	・	・	・	C	C	D	C	E	C	D	0	0	240
もとき	R	P	・	・	・	・	D	・	B	C	C	C	D	B	B	0	0	280

ヤクルトスワローズ　のむら

タイプ	守備
投手	完投
起用	調子
打順	少い
バント	多い
エンド	多い
盗塁	多い
エース	高い
抑え	低い

投手

投手名	投法	投型	球速	切	制	安	質	術	ス	回復
にしむら	RO	B	142	B	B	A	C	B	C	24
かわさき	RO	A+	146	A	B	B	B	C	B	26
おかばやし	RO	A	140	B	C	B	B	C	B	24
かとう	LO	D	132	A	C	C	C	C	C	24
ないとう	RO	A+	140	B	C	D	B	C	B	26
みやもと	RU	A	136	C	D	C	B	C	C	26
す　み	LU	A	134	C	D	C	D	B	D	26
なかもと	RO	C	136	C	C	B	C	B	C	24
いしい	LO	A	140	C	D	D	C	E	C	24
いとう	RO	B+	136	B	C	C	C	B	D	26
たかの	RO	C	136	B	B	C	C	B	D	24
ますだ	RO	B	142	B	B	C	B	C	B	26

野手

野手名	打	型	C	1	2	3	S	O	肩	走	眼	実	ス	巧	長	信頼	対左	打撃力
いいだ	R	S	・	・	C	・	・	C	B	A	D	D	D	D	E	0	0	270
とましの	B	S	・	・	C	D	・	C	D	A	C	D	C	B	E	0	0	270
レ　イ	B	S	・	D	B	E	・	・	C	D	C	D	C	B	C	0	0	280
ひろさわ	R	S	・	C	・	・	・	C	B	C	B	C	A	C	B	+1	+1	310
いけやま	R	P	・	・	・	・	A	・	A	B	E	C	A	C	A	0	+1	290
ハウエル	L	S	・	C	・	B	・	・	C	C	D	D	C	C	C	0	−1	260
ふるた	R	S	B	・	・	・	・	・	S	D	B	D	D	A	D	+2	0	290
やなだ	B	S	・	・	・	・	・	C	B	B	D	E	C	D	E	0	0	250
すぎうら	L	P	・	D	・	・	・	E	E	E	B	B	E	C	D	0	−1	270
やえがし	R	S	D	E	・	・	・	・	E	E	C	C	D	C	D	0	+1	260
ながしま	R	P	・	・	・	D	・	・	B	C	E	E	B	D	C	−1	0	250
す　み	R	S	・	D	・	B	・	・	C	D	C	C	D	D	D	0	+1	260
はしがみ	R	S	・	・	・	・	・	C	C	D	D	E	C	C	E	0	0	260
は　た	L	P	D	・	・	・	・	D	D	C	C	D	D	C	D	0	−1	280
しぶい	R	S	・	・	B	B	C	・	C	C	C	E	D	C	E	−1	0	240
あらい	L	S	・	・	・	・	・	C	C	C	C	D	C	C	D	−1	−1	280
さくらい	R	S	・	・	C	・	・	・	C	C	D	C	B	B	D	0	0	260

大洋ホエールズ　すどう

タイプ	攻撃
投手	完投
起用	調子
打順	少い
バント	多い
エンド	多い
盗塁	多い
エース	高い
抑え	高い

投手

投手名	投法	投型	球速	切	制	安	質	得	ス	回復
のむら	LO	A	140	A	A	B	B	B	B	26
さいとう	RO	D	132	A	B	C	C	A	C	22
おかもと	LO	C	136	B	B	B	C	C	C	24
だいもん	RO	A	138	B	C	C	C	C	B	26
まつもと	RO	B+	138	C	D	C	C	C	D	22
かけはた	RO	B+	140	B	B	C	B	C	B	26
たなべ	LO	A	144	C	C	D	C	D	C	24
もりた	RO	A	136	C	C	C	C	D	C	24
みずお	LO	A	140	C	D	D	C	E	C	24
えんどう	RO	A+	134	B	B	C	C	B	C	22
ささき	RO	A	146	A	C	C	B	D	C	24
みうら	RO	A	138	B	C	C	C	D	B	24

野手

野手名	打	型	C	1	2	3	S	O	荷	走	眼	実	ス	巧	長	信頼	対左	打撃力
やしき	B	S	・	・	・	・	・	B	C	A	C	A	C	B	E	0	0	270
たかぎ	L	S	・	・	B	C	B	・	B	A	B	A	B	B	E	+2	−1	300
レイノルズ	B	S	・	・	・	・	・	B	A	C	B	D	C	B	D	+1	0	300
シーツ	L	P	・	C	・	D	・	・	C	D	D	C	C	D	B	0	−1	290
みやざと	L	S	E	・	・	・	・	C	B	C	C	E	C	C	D	0	−1	270
しみず	R	P	・	・	D	D	・	・	C	C	C	E	C	C	D	0	0	250
ほりえ	R	S	・	・	C	D	C	・	C	C	C	D	D	C	E	0	0	270
いちかわ	R	P	B	・	・	・	・	・	C	E	D	D	C	C	E	0	0	240
よこたに	L	P	・	・	・	・	・	B	C	B	D	E	C	C	E	0	−1	260
やまざき	L	P	・	・	・	・	・	C	B	B	B	D	C	C	E	+1	−1	270
たかはし	B	S	・	・	・	・	C	・	B	B	E	C	B	D	E	−1	0	250
おさない	L	P	・	E	・	・	・	E	E	E	D	B	D	E	C	0	−2	270
こうの	R	S	・	・	・	・	・	C	C	B	D	C	C	C	D	0	0	240
しらはた	L	S	・	・	・	・	・	D	D	D	D	D	D	C	D	0	−1	260
しんどう	R	S	・	・	C	C	・	・	C	C	E	E	D	D	E	−1	0	220
たにしげ	R	P	C	・	・	・	・	・	B	D	D	D	C	D	E	0	0	220
みやがわ	L	S	・	・	B	・	・	C	C	B	D	D	C	B	D	0	0	270

阪神タイガース　なかむら

タイプ	攻撃
投手	継投
起用	調子
打順	多い
バント	少い
エンド	多い
盗塁	多い
エース	高い
抑え	低い

投手

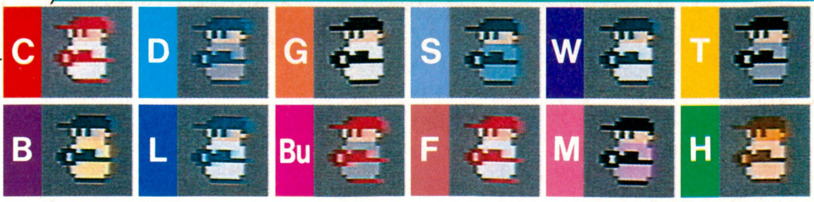
投手名	投法	投型	球速	切	制	安	質	術	ス	回帰
の　だ	RO	B	146	B	B	B	B	C	C	26
いのまた	LO	A+	140	B	C	C	B	C	C	24
かさい	RO	A+	142	B	B	C	C	C	E	22
ゆふね	RO	B+	140	A	A	C	B	B	B	26
なかごみ	RO	A	140	A	A	C	B	B	B	26
なかだこ	LO	A	138	C	D	D	C	C	C	26
ゆみなが	LO	A	140	B	C	C	C	C	C	24
なかだよ	RO	C	138	C	D	D	C	E	C	24
しまお	RO	A	138	D	D	C	C	B	D	24
ふじもと	RO	C	138	D	D	C	D	D	C	26
なかにし	RO	A+	140	B	C	C	C	B	C	24
なかがわ	LO	A	138	C	C	C	B	C	C	26

野手

野手名	打	型	C	1	2	3	S	O	肩	走	眼	実	ス	巧	長	信頼	対左	打撃力
なかの	L	S	・	・	・	・	・	C	C	C	D	D	C	C	D	0	−2	260
わ　だ	R	S	・	・	C	・	B	・	C	B	B	C	C	B	E	+1	0	260
パチョレッ	R	S	・	・	・	・	・	C	C	C	B	C	C	A	C	+1	0	280
オマリー	L	S	・	D	・	C	・	・	D	D	C	C	C	B	C	0	−1	270
おかだ	R	P	・	C	D	D	・	・	C	C	C	B	B	D	B	+1	+1	290
や　ぎ	R	P	・	・	・	D	D	D	B	C	D	E	C	D	B	−1	0	250
まゆみ	R	P	・	・	・	・	・	C	C	C	C	A	D	C	D	0	+1	260
き　ど	R	P	B	・	・	・	・	・	C	E	D	D	C	D	D	0	0	250
かなもり	L	S	・	E	・	・	・	D	D	D	C	C	C	C	E	0	−1	240
よこたに	R	S	・	D	・	C	・	D	C	C	D	E	D	C	D	0	0	260
たかはし	B	S	・	・	・	・	C	D	C	C	C	B	C	C	D	0	0	240
やまわき	R	S	・	・	C	・	C	・	C	C	D	E	C	D	E	0	0	260
ふるや	R	S	・	・	D	・	D	・	D	D	D	B	D	C	D	0	0	260
ひらた	R	S	・	・	・	C	B	・	B	D	C	C	C	C	E	0	0	240
やまだ	R	S	C	・	・	・	・	・	B	D	D	E	C	D	D	0	0	230
かめやま	L	S	・	・	・	・	・	D	C	C	C	D	C	C	C	0	−1	280
せきがわ	L	P	C	・	・	・	・	・	B	D	C	D	C	C	D	0	0	250

ユニホームはこの色で

ユニホームも本物の球団と同じ色に設定したい。ほとんどの球団は昨年と同じユニホームだが、ロッテはフランチャイズ球場の変更とともに、ユニホームも一新したぞ。注意してね。



オリックスブルーウェーブ どい

タイプ	守備
投手	継投
起用	調子
打順	少い
バント	少い
エンド	多い
盗塁	多い
エース	高い
抑え	低い

投手

投手名	投法	投型	球速	切	制	安	質	術	ス	回復
ほしの	LO	D	132	A	B	B	C	B	A	26
いとうあつ	RU	C	140	B	B	B	C	C	C	24
はせがわ	RO	B	140	A	C	C	B	C	C	24
やまおき	RO	A+	140	B	A	C	A	C	B	26
さかい	RU	C	138	A	B	C	C	B	C	24
いとうひで	RO	C	140	B	B	C	C	C	C	26
やまうち	RO	A+	138	B	B	D	B	C	D	24
もり	LU	C	134	C	C	D	D	C	D	24
ふるみぞ	LO	A	136	B	C	D	C	B	C	26
さとう	RO	A	136	B	B	B	B	C	B	24
シュルジー	R	B	140	B	B	D	B	B	C	26
もとひがし	RO	A	136	B	B	D	C	C	D	25

野手

野手名	打	型	C	1	2	3	S	O	肩	走	眼	実	ス	巧	長	信頼	対左	打撃力
まつなが	B	S	・	・	・	A	・	・	B	B	B	A	B	C	B	+1	0	300
ふくら	R	S	・	・	C	・	D	・	C	B	B	B	C	B	D	0	0	270
たかはし	R	P	・	・	・	・	・	C	C	C	D	D	D	D	B	0	0	290
いしみね	R	P	・	・	・	・	・	E	D	D	C	A	C	C	A	+1	+2	280
トーベ	L	P	・	D	・	・	・	・	C	D	C	E	C	B	C	0	−1	260
ふじい	L	P	・	C	・	・	・	C	D	C	C	C	B	D	B	0	−1	290
おがわ	R	S	・	・	・	・	B	・	C	B	D	D	C	C	D	0	0	280
もとにし	R	S	・	・	・	・	・	B	C	B	C	D	C	C	D	0	0	270
なかじま	R	P	B	・	・	・	・	・	A	C	D	D	B	D	D	0	0	240
すぐろ	R	S	・	・	・	・	D	・	C	C	B	D	D	D	D	0	0	250
さとう	L	P	・	・	・	・	・	C	D	B	D	D	B	C	C	+1	−1	250
やまこし	R	S	・	・	C	C	C	・	C	C	D	D	D	C	D	0	0	250
ふくはら	R	S	・	・	A	B	・	・	B	C	D	E	C	C	D	0	0	230
わたなべ	R	P	D	・	・	・	・	・	C	D	D	D	C	C	C	0	0	250
やまもり	R	S	・	・	・	・	・	B	B	C	D	D	C	D	D	0	0	260
ふじもと	B	S	・	・	・	・	・	D	C	C	D	E	C	D	C	0	0	260
みなみむれ	R	P	・	・	・	・	・	B	B	B	C	C	B	C	D	−1	0	250

西武ライオンズ もり

タイプ	守備
投手	完投
起用	実績
打順	多い
バント	多い
エンド	少い
盗塁	多い
エース	低い
抑え	低い

投手

投手名	投法	投型	球速	切	制	安	質	術	ス	回復
くどう	LO	A	140	A	A	A	C	B	B	24
わたなべと	RO	A	150	A	B	C	A	B	A	22
かく	RO	B+	144	A	B	A	B	C	B	20
わたなべひ	RO	A+	146	A	C	C	D	C	A	26
しおざき	RU	B+	140	B	C	C	C	B	D	24
おだ	LU	D	134	B	B	D	D	C	E	24
いしい	RO	B+	142	B	C	B	C	D	C	24
ながみ	RO	B+	142	B	B	D	C	D	C	26
もりやま	RO	A	140	B	C	D	D	C	C	22
すずきてつ	RO	A	138	C	D	C	C	D	D	24
かとり	RU	C	136	C	B	C	D	C	D	26
しんたに	RO	A	138	C	B	C	C	C	C	24

野手

野手名	打	型	C	1	2	3	S	O	肩	走	眼	実	ス	巧	長	信頼	対左	打撃力
つじ	R	S	・	・	S	・	・	・	B	A	B	C	C	B	E	+1	0	290
ひらの	B	P	・	・	・	・	・	A	A	B	C	C	C	B	D	0	+1	270
あきやま	R	P	・	・	・	・	・	A	A	A	D	A	B	D	A	0	0	290
きよはら	R	S	・	B	・	C	・	・	B	C	C	B	A	C	A	+2	0	260
デストラデ	B	P	・	・	・	・	・	D	D	D	E	B	C	E	A	0	0	270
いしげ	R	S	・	・	・	B	C	・	B	C	C	B	C	C	C	+1	+1	270
いとう	R	S	A	・	・	・	・	・	C	D	D	C	B	C	D	−1	0	260
たなべ	R	P	・	・	・	・	B	・	B	D	D	D	B	D	D	0	0	240
よしたけ	L	S	・	・	・	・	・	B	C	C	D	D	C	C	E	0	−1	250
とましの	R	S	・	・	C	・	・	C	C	C	D	D	C	C	D	0	0	260
すずきやす	R	S	・	・	C	C	C	・	C	C	D	D	C	C	D	0	0	250
わたなべた	R	S	D	・	・	・	・	・	B	D	D	E	D	D	E	0	0	220
はにゅうだ	B	S	・	・	・	・	・	C	A	B	D	E	D	C	E	0	0	250
もり	L	P	・	・	・	・	・	D	D	D	D	E	D	D	C	0	−1	270
あべ	L	S	・	C	・	・	・	C	C	D	D	D	C	D	D	0	−2	250
すずきけん	L	S	・	・	・	D	・	・	C	C	D	E	D	C	D	0	−1	230
ならはら	R	S	・	・	・	・	B	・	C	B	C	C	C	B	C	0	0	270

近鉄バファローズ おおぎ

タイプ	攻撃
投手	継投
起用	調子
打順	少い
バント	多い
エンド	少い
盗塁	少い
エース	高い
抑え	高い

投手

投手名	投法	投型	球速	切	制	安	質	術	ス	回復
のも	RO	B+	148	A	C	B	A	C	A	26
あわの	LO	A+	142	A	A	B	C	B	A	26
おの	LO	A	140	A	A	B	B	C	B	24
やまざき	RO	A	138	B	C	C	C	B	C	26
かとう	RO	B+	140	B	D	C	B	D	C	26
いりき	RO	B	140	B	C	B	C	C	C	24
さとう	LO	A+	136	B	C	C	B	C	D	24
たかやなぎ	RO	A	138	B	B	D	C	D	C	26
きよかわ	LU	D	134	B	B	C	D	C	D	24
あかほり	RO	B	140	B	C	B	C	C	C	24
よしい	RO	B+	144	B	B	C	A	C	C	28
たかむら	RO	A	150	B	C	C	B	C	C	24

野手

野手名	打	型	C	1	2	3	S	O	肩	走	眼	実	ス	巧	長	信頼	対左	打撃力
おおいし	R	S	・	・	B	・	・	・	D	A	B	B	C	C	D	0	0	270
あらい	L	S	・	D	・	・	・	C	C	C	A	A	C	A	D	0	−1	300
むらかみ	R	P	・	・	・	D	D	D	B	C	D	C	B	C	B	+1	+1	290
ブライアン	L	P	・	・	・	・	・	D	C	C	E	C	A	E	S	+1	−1	260
すずき	R	P	・	・	・	・	・	D	C	C	D	C	C	D	B	0	+1	270
いしい	R	P	・	D	・	C	・	・	C	C	C	E	C	D	B	+1	0	270
かねむら	R	P	・	・	・	B	・	・	A	D	C	C	C	C	B	0	+1	270
ふるくぼ	R	P	B	・	・	・	・	・	C	D	D	D	C	D	D	0	0	250
よしだ	R	S	・	・	C	・	C	・	C	B	D	E	D	C	E	−1	0	240
リード	L	P	・	・	・	・	・	D	C	E	C	D	B	B	C	+1	−1	270
みつやま	R	P	C	・	・	・	・	・	B	D	D	E	C	D	D	0	0	250
まきし	R	S	・	・	・	C	A	・	C	C	C	D	C	D	D	0	0	250
あだち	R	S	・	・	C	・	・	・	C	C	D	E	C	D	E	0	0	230
よねざき	L	S	・	・	E	・	D	・	B	C	D	E	D	C	E	0	−1	230
なかね	R	P	・	・	・	・	・	D	B	B	D	E	C	D	D	0	0	240
なかたに	L	P	・	・	・	・	・	D	C	D	C	E	C	C	D	0	−1	270
みずぐち	R	P	・	・	・	B	・	C	B	C	D	C	C	D	C	0	0	250

日本ハムファイターズ どばし

タイプ	守備
投手	完投
起用	調子
打順	少い
バント	少い
エンド	多い
盗塁	多い
エース	高い
抑え	高い

投手

投手名	投法	投型	球速	切	制	安	質	術	ス	回復
にしざき	RO	B	144	A	A	A	B	B	A	26
しばた	RO	B	138	B	B	B	C	B	C	22
まつうら	RO	A+	140	B	C	C	A	B	C	26
かねいし	RO	A+	140	B	B	C	B	B	C	26
さかい	LO	C	136	B	A	B	C	C	C	24
こうの	LO	A	138	B	D	C	C	D	C	26
さとう	RO	B+	142	B	C	C	C	B	D	22
しばくさ	LO	A	136	B	C	B	C	C	C	24
こじま	RO	A	140	B	C	C	C	B	C	24
しらい	RO	A	140	B	B	C	C	C	C	24
たけだ	RO	C	138	A	B	C	B	B	C	26
うえだ	RO	A	138	C	C	C	B	C	C	26

野手

野手名	打	型	C	1	2	3	S	O	肩	走	眼	実	ス	巧	長	信頼	対左	打撃力
しらい	B	S	・	・	A	・	・	・	C	A	C	C	C	C	D	0	0	240
たなかみの	L	S	・	・	・	・	・	C	C	C	D	C	C	C	E	0	0	260
マーシャル	R	P	・	・	・	・	・	D	C	D	D	E	C	D	B	0	0	290
ウインター	R	P	・	・	・	・	・	D	D	D	D	C	C	D	A	0	0	280
おおしま	R	P	・	D	・	・	・	E	D	E	C	B	D	D	B	+1	+1	270
なかじま	R	S	・	D	・	D	・	D	C	C	D	E	C	B	C	0	0	260
たなかゆき	R	P	・	・	・	C	B	・	A	B	C	C	A	C	C	0	0	280
たむら	R	S	A	・	・	・	・	・	A	D	D	C	A	C	C	0	0	250
すずき	L	S	・	・	・	・	・	B	B	A	C	E	D	C	D	0	−1	260
しまだのぶ	R	S	・	・	・	・	・	B	C	C	D	E	C	C	E	0	0	270
しまだまこ	L	S	・	・	・	・	・	C	C	C	C	B	D	C	E	0	−1	260
おがわ	L	S	・	・	C	C	C	・	C	C	C	D	C	B	D	0	−1	280
ふじおう	L	P	・	D	・	・	・	E	C	D	D	E	C	E	C	0	−2	240
いがらし	R	P	・	C	C	D	・	C	D	C	C	D	C	C	D	0	+1	250
おかもと	R	P	D	・	・	・	・	・	C	C	E	D	C	D	D	0	0	250
かわな	R	S	・	・	・	・	・	C	D	A	D	E	D	D	D	0	0	250
すみよし	R	P	・	C	・	・	・	・	D	D	C	C	C	B	B	0	0	270

千葉ロッテマリーンズ やぎさわ

タイプ	守備
投手	完投
起用	調子
打順	少い
バント	多い
エンド	少い
盗塁	少い
エース	高い
抑え	高い

投手

投手名	投法	投型	球速	切	制	安	質	術	ス	回復
そう	RO	B+	142	A	B	C	C	C	B	26
こみやま	RO	A	142	B	B	B	C	B	A	26
まえだ	LO	A+	140	B	C	C	D	C	C	24
いべ	RO	C	140	B	D	C	B	C	C	24
うしじま	RO	A+	138	B	C	B	B	B	D	24
そのかわ	LO	A	138	B	C	C	C	C	B	26
とおやま	RO	D	138	B	C	D	B	C	D	24
こんの	LO	A	138	C	C	D	C	C	D	26
あい	RO	A	138	C	D	D	B	D	D	24
いらぶ	RO	A	152	C	D	D	C	D	C	26
しらたけ	RO	A	138	B	B	C	C	C	C	24
かわもと	LO	A	142	B	B	C	C	C	B	26

野手

野手名	打	型	C	1	2	3	S	O	肩	走	眼	実	ス	巧	長	信頼	対左	打撃力
にしむら	B	S	・	・	B	C	・	B	C	A	C	B	C	B	E	0	0	300
さとう	R	S	・	・	C	B	B	・	B	C	D	D	C	B	E	0	0	250
あいこう	L	P	・	B	・	・	・	D	B	C	B	C	B	C	B	+2	−1	280
ディアズ	R	P	D	・	・	・	・	D	C	D	D	C	C	D	A	+1	0	300
ほり	R	P	・	・	C	C	・	・	C	C	C	D	C	C	B	0	0	290
たかざわ	R	S	・	・	・	C	・	B	C	C	B	B	C	B	C	+1	0	260
よこた	L	S	・	・	・	・	・	B	C	B	C	B	B	B	C	0	−1	280
はつしば	R	P	・	・	D	C	・	・	D	C	D	E	C	D	B	0	0	260
ふくざわ	R	S	C	・	・	・	・	・	B	D	E	E	C	D	E	0	0	230
じょうづめ	R	S	D	・	・	・	・	・	C	C	D	D	C	D	D	0	0	220
かみかわ	L	P	・	・	C	C	・	・	C	D	C	C	C	D	D	0	−1	280
さとう	R	S	・	・	・	・	・	B	C	D	D	E	D	D	E	0	0	240
ふるかわ	R	P	・	・	・	・	・	C	C	C	D	D	C	D	D	0	0	260
やました	L	S	・	C	・	・	・	D	D	D	D	D	C	D	C	0	−1	270
おかべ	L	P	・	・	・	・	・	C	D	D	D	D	C	E	C	−1	−1	260
すずき	R	P	・	・	・	E	・	D	C	D	E	E	C	D	D	0	0	230
たんば	R	P	・	・	C	C	・	・	C	C	D	C	D	D	B	0	0	240

福岡ダイエーホークス たぶち

タイプ	攻撃
投手	継投
起用	調子
打順	多い
バント	少い
エンド	多い
盗塁	少い
エース	低い
抑え	高い

投手

投手名	投法	投型	球速	切	制	安	質	術	ス	回復
むらた	RO	A	144	B	C	B	C	C	B	26
わかたべ	RO	B	144	A	B	B	B	C	C	26
にうら	RO	C	138	B	B	C	C	B	D	22
タネル	RO	A	140	B	C	C	C	B	C	26
よしだ	LO	A	140	A	C	B	D	B	B	26
いのうえ	RO	C	138	C	C	D	C	B	C	26
もとはら	RO	A	140	C	C	C	C	B	C	24
きむら	RO	A	138	C	C	C	C	C	C	24
やまうち	RO	C	136	B	C	D	C	B	D	24
さいとう	RU	C	138	B	C	C	C	C	C	24
いけだ	RO	A	140	B	D	C	B	C	B	24
やまぐち	RO	A	140	C	C	C	B	C	C	24

野手

野手名	打	型	C	1	2	3	S	O	肩	走	眼	実	ス	巧	長	信頼	対左	打撃力
おおの	B	S	・	・	・	・	・	B	C	A	C	C	C	C	E	0	0	290
ゆがみだに	R	S	・	・	C	・	D	・	C	B	C	D	C	C	D	0	0	260
ブーマー	R	P	・	D	・	・	・	・	D	E	C	A	C	C	A	+2	0	300
かどた	L	P	・	・	・	・	・	E	E	E	B	A	D	C	A	+2	−1	250
ささき	L	S	・	・	・	・	・	B	B	B	C	C	B	C	C	+1	−1	270
やまもと	L	P	・	・	・	・	・	C	B	C	C	B	C	B	C	+1	−1	300
みずかみ	R	S	・	・	・	C	D	・	C	C	D	C	C	C	D	0	0	260
よしなが	L	P	C	・	・	・	・	・	C	D	D	D	C	C	D	0	−1	260
おがわ	R	S	・	・	B	C	B	・	C	B	D	E	C	C	E	−1	0	250
わかい	L	S	・	D	・	D	・	C	C	C	D	D	B	C	D	0	−1	280
ひろなが	L	P	・	・	・	・	・	D	C	D	C	D	C	C	C	0	−1	270
もりわき	R	S	・	C	・	C	C	・	C	C	D	E	D	D	E	−1	0	250
うちのくら	R	P	・	・	・	E	E	・	D	C	D	E	D	D	C	0	0	260
うちだ	R	P	D	・	・	・	・	・	C	D	D	D	C	D	D	0	0	260
やすだ	R	P	D	・	・	・	・	・	B	D	D	D	D	D	D	0	0	240
とまり	R	P	・	・	E	D	・	・	C	C	D	E	D	D	B	+1	0	260
はやし	R	P	・	・	D	D	・	・	D	C	D	D	D	D	D	0	0	250



選手データ全公開!!
スーパーファミスタ

SF スーパーファミコン	スポーツ	カートリッジ
	ナムコ　3月27日発売　7900円	8メガ

いよいよ発売まで1週間。待ちに待った『スーパーファミスタ』の発売まえに選手データをバッチリチェックしておいて、準備万端で臨みたいよね。表裏24チームの選手、おまけチーム2チームの選手、さらにドラフトにしか登場しない選手のデータまで全部公開だ。

オモテチーム

Cチーム　カープ

チーム打率.2583　チーム本塁打98　チーム防御率3.60　チーム走力9.9

		名前	打席	守備	打率	本塁打数	走力	守備力	肩	人気	フォーム
野手	1	しょうだ	両	二	.302	6	12	A	B	6	—
野手	2	まえだ	左	中	.260	4	13	B	B	5	—
野手	3	のむら	左	遊	.298	10	16	B	B	7	—
野手	4	にしだ	左	左	.294	14	9	C	C	6	—
野手	5	やまざき	両	三	.292	8	11	B	B	7	—
野手	6	こばやかわ	左	一	.274	14	7	D	C	4	—
野手	7	えとう	右	右	.228	12	7	B	B	5	—
野手	8	たつかわ	右	捕	.248	4	7	B	C	5	—
代打		にしやま	右	三	.264	8	8	C	C	3	—
代打		はら	左	三	.236	4	8	C	C	3	—
代打		おと	左	左	.224	4	8	C	C	3	—
代打		こう	左	三	.220	2	8	C	C	3	—
代打		おがた	右	中	.218	8	15	C	C	5	—

投手		名前	投法	防御率	球速	スタミナ	C	S	F	人気	フォーム
投手	先発	ささおか	右上	2.6	146	11	12	8	4	9	—
投手	先発	かわぐち	左上	3.6	144	9	10	6	4	5	—
投手	先発	きたべっぷ	右上	4.0	138	8	8	8	6	5	—
投手	リリーフ	ながとみ	右上	4.6	142	6	10	4	8	4	—
投手	リリーフ	おおの	左上	3.2	142	10	10	8	10	7	—

Dチーム　ドラゴンズ

チーム打率.2732　チーム本塁打186　チーム防御率4.00　チーム走力9.4

		名前	打席	守備	打率	本塁打数	走力	守備力	肩	人気	フォーム
野手	1	たつなみ	左	遊	.290	10	13	A	C	6	—
野手	2	たねだ	右	二	.272	6	13	C	C	4	—
野手	3	ライアル	左	右	.284	24	7	B	B	6	—
野手	4	おちあい	右	一	.322	36	8	C	C	9	おち
野手	5	たいほう	左	左	.270	24	7	D	C	6	—
野手	6	うの	右	三	.264	26	9	C	B	6	—
野手	7	やまぐち	右	中	.230	6	8	B	B	4	—
野手	8	なかむら	右	捕	.262	16	7	C	B	5	—
代打		ながしま	左	中	.278	8	11	B	B	3	—
代打		かわまた	左	右	.274	8	8	D	D	4	—
代打		ひこの	右	中	.270	10	11	B	B	4	—
代打		みなみむれ	右	中	.270	8	12	C	C	3	—
代打		にむら	右	二	.266	4	8	C	C	4	—

投手		名前	投法	防御率	球速	スタミナ	C	S	F	人気	フォーム
投手	先発	かく	右上	3.6	146	9	8	4	8	6	—
投手	先発	いまなか	左上	3.8	140	8	8	6	6	5	—
投手	先発	やまもと	左上	4.4	138	7	6	4	10	4	—
投手	リリーフ	うえはら	右上	5.0	146	5	6	4	4	5	—
投手	リリーフ	もりた	右上	3.2	144	10	8	4	4	7	—

Sチーム　スワローズ

チーム打率.2676　チーム本塁打152　チーム防御率4.00　チーム走力9.0

		名前	打席	守備	打率	本塁打数	走力	守備力	肩	人気	フォーム
野手	1	いいだ	右	中	.260	6	15	B	B	4	—
野手	2	とましの	両	左	.248	6	15	C	C	4	—
野手	3	レイ	両	二	.290	12	6	C	C	5	—
野手	4	ひろさわ	右	一	.290	26	11	C	B	8	—
野手	5	いけやま	右	遊	.280	32	12	B	A	10	—
野手	6	ふるた	右	捕	.318	8	7	A	A	8	—
野手	7	はた	左	右	.286	14	7	D	C	6	—
野手	8	すみ	右	三	.262	8	6	C	C	5	—
代打		すぎうら	左	一	.284	12	7	D	C	4	—
代打		はしがみ	右	中	.268	6	12	C	C	3	—
代打		あらい	左	左	.250	8	9	C	C	3	—
代打		やなだ	両	中	.224	6	14	C	B	3	—
代打		ながしま	右	三	.220	8	8	D	C	8	—

投手		名前	投法	防御率	球速	スタミナ	C	S	F	人気	フォーム
投手	先発	にしむら	右上	3.2	142	10	10	4	6	8	—
投手	先発	かわさき	右上	3.3	144	10	8	4	10	7	—
投手	先発	かとう	左上	4.8	134	6	6	4	8	5	—
投手	リリーフ	おばな	右上	4.9	136	6	6	6	4	4	—
投手	リリーフ	おかばやし	右上	3.8	146	8	8	6	8	5	—

Gチーム　ジャイアンツ

チーム打率.2686　チーム本塁打158　チーム防御率3.84　チーム走力8.8

		名前	打席	守備	打率	本塁打数	走力	守備力	肩	人気	フォーム
野手	1	しのづか	左	二	.280	4	7	B	C	5	—
野手	2	かわい	右	遊	.262	4	11	A	B	6	—
野手	3	こまだ	左	一	.302	18	9	B	B	6	—
野手	4	はら	右	左	.280	26	8	D	C	7	—
野手	5	ブラッドリ	右	中	.282	20	7	B	B	5	—
野手	6	おかざき	左	三	.268	6	7	C	C	5	—
野手	7	よしむら	左	右	.262	20	6	D	C	6	—
野手	8	むらた	右	捕	.260	16	6	C	B	6	—
代打		おがた	両	二	.274	4	13	C	C	4	—
代打		こうの	右	左	.268	8	14	C	C	3	—
代打		なかお	右	捕	.258	8	10	C	B	3	—
代打		ゴンザレス	右	三	.252	16	8	C	C	3	—
代打		にしおか	右	中	.244	8	9	B	B	4	—

投手		名前	投法	防御率	球速	スタミナ	C	S	F	人気	フォーム
投手	先発	くわた	右上	2.8	146	11	12	6	6	9	—
投手	先発	さいとう	右下	3.4	140	9	8	8	6	6	—
投手	先発	みやもと	左上	3.8	140	8	10	2	2	6	—
投手	リリーフ	まきはら	右上	4.2	142	7	10	6	10	6	—
投手	リリーフ	みずの	右上	5.0	140	5	8	4	8	4	—

Wチーム　ホエールズ

チーム打率.2623　チーム本塁打86　チーム防御率4.06　チーム走力11.2

		名前	打席	守備	打率	本塁打数	走力	守備力	肩	人気	フォーム
野手	1	やしき	両	中	.272	4	16	A	B	5	—
野手	2	たかはし	両	遊	.234	2	15	C	B	4	—
野手	3	たかぎ	左	二	.322	6	15	B	B	7	—
野手	4	レイノルズ	両	右	.298	16	14	B	A	8	—
野手	5	みやざと	左	左	.290	6	14	C	B	4	—
野手	6	おさない	左	一	.250	12	8	C	C	4	—
野手	7	しみず	右	三	.258	4	10	C	C	4	—
野手	8	たにしげ	右	捕	.218	6	9	C	B	5	—
代打		やまざき	左	中	.274	4	12	B	B	3	—
代打		しらはた	左	左	.260	8	6	D	C	3	—
代打		ほりえ	右	遊	.260	4	12	C	C	3	—
代打		おおの	右	一	.248	10	7	C	C	3	—
代打		あきもと	右	捕	.226	4	8	C	C	3	—

投手		名前	投法	防御率	球速	スタミナ	C	S	F	人気	フォーム
投手	先発	のむら	左上	3.2	142	10	10	4	12	6	—
投手	先発	おかもと	左下	4.0	134	8	6	6	6	5	—
投手	先発	だいもん	右上	4.8	140	6	8	6	10	4	—
投手	リリーフ	えんどう	右上	4.4	140	7	8	4	12	5	—
投手	リリーフ	ささき	右上	3.9	146	8	8	4	6	4	—

Tチーム　タイガース

チーム打率.2616　チーム本塁打136　チーム防御率4.56　チーム走力9.0

		名前	打席	守備	打率	本塁打数	走力	守備力	肩	人気	フォーム
野手	1	わだ	右	遊	.298	4	13	B	C	5	—
野手	2	なかの	左	中	.234	8	12	C	C	4	—
野手	3	おかだ	右	二	.256	18	8	C	C	6	—
野手	4	オマリー	左	一	.294	20	6	D	C	5	—
野手	5	やぎ	右	三	.246	22	10	D	B	7	—
野手	6	まゆみ	右	右	.276	18	7	C	C	7	—
野手	7	パチョレク	右	左	.316	14	7	D	C	5	—
野手	8	きど	右	捕	.234	8	6	C	C	5	—
代打		ふるや	右	一	.264	4	9	C	C	3	—
代打		みやうち	右	中	.260	8	9	C	C	3	—
代打		かなもり	左	左	.250	4	7	D	C	4	—
代打		しまだ	左	左	.238	4	12	C	C	3	—
代打		やまわき	右	遊	.236	4	11	C	C	3	—

投手		名前	投法	防御率	球速	スタミナ	C	S	F	人気	フォーム
投手	先発	のだ	右下	4.0	146	8	6	4	10	6	—
投手	先発	いのまた	左上	4.4	146	7	8	2	4	5	—
投手	先発	かさい	右下	4.5	138	7	4	8	8	4	—
投手	リリーフ	ゆふね	左上	5.0	140	5	8	2	8	4	—
投手	リリーフ	くぼ	右上	4.9	138	5	8	6	8	4	—

オモテチーム

Lチーム　ライオンズ

チーム打率.2678 チーム本塁打174 チーム防御率3.66 チーム走力11.1

	打順	名前	打席	守備	打率	本塁打数	走力	守備力	肩	人気	フォーム
野手	1	つじ	右	二	.274	6	15	A	B	7	—
野手	2	ひらの	両	右	.278	4	14	A	A	6	—
野手	3	あきやま	右	中	.284	36	16	A	A	10	—
野手	4	きよはら	右	—	.284	30	10	C	B	10	—
野手	5	デストラデ	両	左	.264	38	13	D	C	7	—
野手	6	いしげ	右	三	.278	12	11	B	B	7	—
野手	7	いとう	右	捕	.238	8	7	B	B	7	—
野手	8	たなべ	右	遊	.264	10	9	C	B	6	—
代打		もり	左	左	.296	14	7	D	C	4	—
代打		すずきけん	左	三	.270	8	8	C	C	3	—
代打		よしたけ	左	左	.262	4	10	B	C	4	—
代打		とましの	右	左	.262	2	12	C	C	3	—
代打		ならはら	右	遊	.228	2	13	B	B	3	—

投手	名前	投法	防御率	球種	スタミナ	C	S	F	人気	フォーム
先発	かく	右上	3.0	146	10	10	6	6	7	—
先発	くどう	左上	3.1	142	10	10	4	6	7	—
先発	とみお	右上	3.6	148	9	10	6	4	6	—
リリーフ	ひさのぶ	右上	4.2	146	7	8	4	8	6	—
リリーフ	かとり	右下	4.4	138	7	8	8	8	6	

Buチーム　バファローズ

チーム打率.2716 チーム本塁打202 チーム防御率3.84 チーム走力8.8

	打順	名前	打席	守備	打率	本塁打数	走力	守備力	肩	人気	フォーム
野手	1	おおいし	右	二	.286	12	13	B	C	7	—
野手	2	あらい	左	右	.304	4	8	C	C	6	—
野手	3	トレーバー	左	—	.286	26	9	B	B	7	—
野手	4	ブライアン	左	左	.256	38	7	D	C	8	—
野手	5	すずき	右	中	.270	20	7	B	C	5	—
野手	6	かねむら	右	三	.268	16	8	C	B	6	—
野手	7	よしだ	右	遊	.252	6	15	C	C	4	—
野手	8	ふるくぼ	右	捕	.220	6	7	C	C	4	—
代打		いしい	右	—	.290	22	7	D	C	6	—
代打		なかたに	左	左	.286	8	8	C	C	3	—
代打		むらかみ	右	右	.278	16	7	C	B	4	—
代打		リード	左	左	.276	20	7	C	C	4	—
代打		なかね	右	中	.260	8	11	C	B	3	—

投手	名前	投法	防御率	球速	スタミナ	C	S	F	人気	フォーム
先発	のも	右上	2.6	148	11	10	4	12	9	のも
先発	おの	左上	3.8	142	8	8	10	2	6	—
先発	ささき	右下	4.2	134	7	6	6	8	5	—
リリーフ	たかやなぎ	右上	4.6	138	6	8	4	2	5	—
リリーフ	かとうてつ	右上	4.0	138	8	8	4	2	5	—

オマケチーム

Amチーム　アメリカンズ

チーム打率.3105 チーム本塁打444 チーム防御率2.02 チーム走力14.1

	打順	名前	打席	守備	打率	本塁打数	走力	守備力	肩	人気	フォーム
野手	1	ロッキー	右	左	.312	22	19	C	B	9	—
野手	2	シアトル	右	二	.330	28	16	A	A	6	—
野手	3	ロサンゼル	左	中	.322	40	15	A	S	8	—
野手	4	ニューヨーク	右	—	.300	54	6	C	C	9	—
野手	5	ワシントン	右	右	.296	52	16	C	S	10	—
野手	6	サンデイゴ	右	三	.296	32	15	B	B	6	—
野手	7	サンフラン	両	遊	.318	12	17	S	A	9	—
野手	8	ハワイ	右	捕	.290	16	8	B	A	5	—
代打		ボストン	左	右	.320	42	16	B	A	5	—
代打		アラスカ	右	右	.276	34	8	B	S	5	—
代打		ナイアガラ	右	二	.334	42	16	A	A	6	—
代打		デトロイト	右	中	.324	32	16	A	A	7	—
代打		グアム	右	中	.318	38	15	A	A	5	—

投手	名前	投法	防御率	球速	スタミナ	C	S	F	人気	フォーム
先発	シカゴ	右上	1.6	160	14	12	6	2	9	—
先発	マイアミ	左上	2.0	148	13	12	8	8	7	—
先発	ミネソタ	右上	2.1	142	13	12	6	6	6	—
リリーフ	テキサス	右上	2.4	158	12	12	6	8	7	—
リリーフ	トロント	右上	2.0	160	13	10	6	8	6	—

Bチーム　ブルーウェーブ

チーム打率.2556 チーム本塁打144 チーム防御率3.94 チーム走力10.2

	打順	名前	打席	守備	打率	本塁打数	走力	守備力	肩	人気	フォーム
野手	1	ふくら	右	二	.278	4	13	C	C	5	—
野手	2	おがわ	右	遊	.264	6	12	C	C	6	—
野手	3	まつなが	両	三	.306	16	16	B	B	8	—
野手	4	いしみね	右	—	.274	28	6	D	C	7	—
野手	5	ふじい	左	右	.254	28	8	C	C	7	—
野手	6	もとにし	右	中	.274	4	12	B	C	5	—
野手	7	たかはし	右	左	.246	20	9	C	C	4	—
野手	8	なかじま	右	捕	.254	12	9	C	A	6	—
代打		さとうかず	左	—	.256	8	8	D	C	8	—
代打		やまもり	右	中	.246	4	11	B	B	3	—
代打		くまの	左	中	.228	4	11	B	C	3	—
代打		ふじた	右	捕	.226	4	6	C	C	3	—
代打		やまごし	右	二	.218	6	11	C	C	3	—

投手	名前	投法	防御率	球種	スタミナ	C	S	F	人気	フォーム
先発	ほしの	左上	3.0	132	10	12	4	10	8	—
先発	はせがわ	右上	3.8	144	8	8	6	8	6	—
先発	やまおき	右上	4.0	142	8	8	4	6	5	—
リリーフ	いとうあつ	右下	4.8	140	6	8	6	8	4	—
リリーフ	さとうよし	右上	4.1	138	8	6	6	6	5	—

Fチーム　ファイターズ

チーム打率.2535 チーム本塁打134 チーム防御率3.98 チーム走力9.8

	打順	名前	打席	守備	打率	本塁打数	走力	守備力	肩	人気	フォーム
野手	1	しらい	両	二	.292	6	14	C	C	5	—
野手	2	おおうち	左	右	.256	2	13	B	B	4	—
野手	3	おおしま	右	—	.260	12	7	D	C	4	—
野手	4	ウインタス	左	左	.274	34	7	D	C	5	—
野手	5	たなか	右	遊	.254	14	7	B	A	6	—
野手	6	なかじま	右	三	.232	10	8	D	C	4	—
野手	7	しまだ	右	中	.238	6	10	B	B	4	—
野手	8	たむら	右	捕	.248	12	8	B	B	5	—
代打		おがわ	右	二	.264	6	12	C	C	3	—
代打		すずき	左	中	.258	8	11	B	B	4	—
代打		いがらし	右	右	.254	4	8	C	C	3	—
代打		ベイス	右	—	.250	18	6	C	C	4	—
代打		かわな	右	左	.216	2	17	C	C	3	—

投手	名前	投法	防御率	球速	スタミナ	C	S	F	人気	フォーム
先発	しばた	右上	3.8	136	8	8	8	10	6	—
先発	さかい	左上	4.4	134	7	8	8	6	4	—
先発	にしざき	右上	3.9	144	8	10	4	4	6	—
リリーフ	まつうら	右上	4.0	140	8	8	4	10	5	—
リリーフ	たけだ	右下	3.8	138	8	8	4	4	7	—

Nチーム　ナムコスターズ

チーム打率.2630 チーム本塁打150 チーム防御率3.84 チーム走力12.1

	打順	名前	打席	守備	打率	本塁打数	走力	守備力	肩	人気	フォーム
野手	1	ぴの	左	中	.250	4	36	B	B	7	—
野手	2	まっぴい	左	遊	.260	6	12	C	C	4	—
野手	3	わぎゃん	左	二	.290	24	10	C	C	6	—
野手	4	ぱっくまん	右	三	.300	28	8	C	C	8	—
野手	5	ふあみすた	右	右	.280	10	12	C	C	6	—
野手	6	さんどら	左	—	.270	12	6	C	C	5	—
野手	7	りっく	右	左	.240	14	6	C	C	4	—
野手	8	たろすけ	右	捕	.250	12	10	C	B	4	—
代打		れっする	左	—	.260	14	10	C	C	3	—
代打		ぱこ	右	右	.250	4	12	C	C	3	—
代打		わにわに	右	左	.260	10	8	D	D	3	—
代打		じょっきい	右	遊	.260	8	12	C	C	3	—
代打		さあきっと	右	中	.250	4	15	B	B	3	—

投手	名前	投法	防御率	球速	スタミナ	C	S	F	人気	フォーム
先発	あい	左上	3.2	144	10	8	4	4	6	—
先発	ぶれいど	右上	3.4	142	10	10	4	10	6	—
先発	すいいと	右上	4.0	136	8	10	8	8	5	—
リリーフ	がるしあ	左上	4.6	140	6	6	4	2	4	—
リリーフ	ごうりい	左下	4.0	138	8	8	6	4	4	—

Hチーム　ホークス

チーム打率.2610 チーム本塁打156 チーム防御率4.50 チーム走力9.8

	打順	名前	打席	守備	打率	本塁打数	走力	守備力	肩	人気	フォーム
野手	1	おおの	両	中	.274	2	16	B	B	6	—
野手	2	ゆがみだに	右	二	.262	6	15	C	C	6	—
野手	3	ささき	左	右	.294	18	16	B	B	9	—
野手	4	かどた	左	左	.278	26	6	D	C	9	かど
野手	5	ブーマー	右	—	.300	20	6	D	C	6	—
野手	6	ふじもと	右	三	.246	14	6	C	C	6	—
野手	7	みずかみ	右	遊	.242	8	11	C	B	4	—
野手	8	よしなが	左	捕	.236	8	6	D	C	5	—
代打		やまもと	左	右	.290	10	11	D	C	5	—
代打		ひろなが	左	左	.262	14	7	D	C	3	—
代打		きしかわ	右	右	.258	22	10	D	C	7	—
代打		おがわ	右	遊	.234	2	11	C	C	3	—
代打		うちだ	右	捕	.218	6	7	C	C	3	—

投手	名前	投法	防御率	球速	スタミナ	C	S	F	人気	フォーム
先発	むらた	右上	3.6	144	9	8	4	8	7	—
先発	もとはら	右上	4.4	136	7	6	8	2	4	—
先発	きむら	右上	5.0	144	5	6	6	6	4	—
リリーフ	よしだ	左上	5.1	140	5	8	6	2	4	—
リリーフ	いけだ	右上	4.4	136	7	6	4	2	5	—

Mチーム　マリーンズ

チーム打率.2641 チーム本塁打128 チーム防御率4.56 チーム走力9.2

	打順	名前	打席	守備	打率	本塁打数	走力	守備力	肩	人気	フォーム
野手		にしむら	両	中	.292	2	16	C	C	4	—
野手		みなみぶち	右	遊	.248	4	8	C	C	4	—
野手		あいこう	左	—	.270	12	11	C	B	6	—
野手		デイアズ	右	左	.270	30	6	D	C	7	—
野手		ほり	右	二	.276	16	8	C	C	4	—
野手		ひらい	右	右	.306	4	8	C	C	6	—
野手		はつしば	右	三	.254	10	7	C	C	5	—
野手		あおやぎ	右	捕	.224	4	6	C	C	4	—
代打		よこた	左	右	.270	6	11	B	C	4	—
代打		たかざわ	右	右	.262	12	11	C	C	5	—
代打		さとうけん	右	遊	.256	8	9	C	C	3	—
代打		やました	左	左	.254	6	9	C	C	3	—
代打		ふるかわ	右	左	.252	14	9	D	C	4	—

投手	名前	投法	防御率	球速	スタミナ	C	S	F	人気	フォーム
先発	こみやま	右上	4.0	138	8	6	6	4	5	—
先発	まえだ	左上	4.4	140	7	8	2	6	6	—
先発	そのかわ	左上	5.0	138	5	6	2	4	4	—
リリーフ	そう	右上	4.8	138	6	8	6	6	4	—
リリーフ	しらたけ	右上	4.6	140	6	6	2	6	4	—

データ表の見かたでござる

投手の打撃成績は、すべて一律。打率は.150、走力は6、本塁打数は0に設定されているのだ。ただし、チーム打率、チーム走力には、投手のデータは含まれていない。また、投手の変化球は、打者のほうから見て、右投手なら右、左投手なら左に曲がるものをカーブ、その逆に曲がるものをシュート、落ちる球をフォークと表記してある。投手データ内のCはカーブ、Sはシュート、Fはフォークを表しているぞ。野手の守備力、肩の守備データは、それぞれS、A、B、C、Dの5ランクで表され、SからDにいくほどランクが下がる。また、フォームというデータは、一部の選手の特殊な投球フォーム、打撃フォームのことで、186ページにくわしく解説をしておいた。そっちを見てくれ。

ウラチーム

Rチーム　レッズ



チーム打率.2660　チーム本塁打214　チーム防御率3.36　チーム走力9.8

		名前	打席	守備	打率	本塁打数	走力	守備力	肩	人気	フォーム
野手	1	ゆうやけ	両	遊	.294	24	18	B	B	8	——
	2	せきはん	右	二	.250	6	12	C	C	5	——
	3	にんじん	右	三	.282	30	12	B	B	8	——
	4	もみじ	右	中	.320	44	11	A	A	10	——
	5	アンタレス	左	左	.260	34	6	C	C	7	——
	6	ポスト	左	右	.288	26	8	C	C	7	——
	7	やきがに	右	一	.290	24	6	C	C	6	——
	8	ひのまる	右	捕	.252	4	8	B	B	5	——
	代打	うめぼし	右	遊	.262	6	16	C	C	5	——
	代打	とまと	両	二	.254	2	12	C	C	4	——
	代打	しょうかき	右	二	.242	8	6	B	B	4	——
	代打	くちべに	左	一	.238	4	6	C	C	4	——
	代打	うそ	右	中	.226	2	6	C	C	4	——

		名前	投法	防御率	球速	スタミナ	C	S	F	人気	フォーム
投手	先発	あかとんぼ	右上	3.0	142	10	10	6	6	7	——
	先発	しんごう	右上	3.6	148	9	6	4	4	6	——
	先発	すいか	右上	3.4	144	9	8	4	4	6	——
	リリーフ	いちご	右上	4.0	142	8	6	6	6	6	——
	リリーフ	あかでんわ	左上	2.8	154	11	14	12	6	10	え

Uチーム　ユニコーンズ

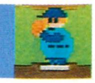


チーム打率.2689　チーム本塁打155　チーム防御率2.96　チーム走力9.7

		名前	打席	守備	打率	本塁打数	走力	守備力	肩	人気	フォーム
野手	1	おに	左	中	.300	12	16	B	B	8	——
	2	かまいたち	右	二	.284	12	15	A	A	8	——
	3	ペガサス	左	一	.294	16	8	C	C	7	——
	4	ネッシー	左	左	.270	32	8	C	C	8	——
	5	ゆきおとこ	右	右	.310	26	8	C	C	5	——
	6	ほうおう	右	三	.268	18	10	B	B	6	——
	7	ひばごん	右	捕	.280	10	8	C	C	5	——
	8	かっぱ	右	遊	.222	6	8	C	C	4	——
	代打	てんぐ	右	中	.294	18	11	C	C	3	——
	代打	なまはげ	左	右	.266	4	8	C	C	3	——
	代打	きりん	左	左	.264	2	8	C	C	3	——
	代打	どらごん	両	中	.250	8	10	C	C	3	——
	代打	さとり	右	左	.188	2	8	C	C	3	——

		名前	投法	防御率	球速	スタミナ	C	S	F	人気	フォーム
投手	先発	うしおに	右上	2.6	144	11	8	6	8	8	——
	先発	つちのこ	右上	2.0	150	13	10	6	12	8	——
	先発	うみぼうず	左上	3.0	140	10	8	6	6	7	——
	リリーフ	りゅう	右上	3.6	140	8	8	4	4	6	——
	リリーフ	おろち	右上	3.6	144	8	8	8	8	6	——

Pチーム　ペンギンズ



チーム打率.2706　チーム本塁打176　チーム防御率2.84　チーム走力7.9

		名前	打席	守備	打率	本塁打数	走力	守備力	肩	人気	フォーム
野手	1	アイス	右	二	.288	20	8	B	B	7	クロ
	2	ふぶき	右	三	.280	8	8	C	C	5	——
	3	かちわり	左	中	.336	18	11	B	B	9	——
	4	れいぞうこ	右	一	.300	30	6	C	C	8	——
	5	クーラー	左	右	.314	42	6	D	C	9	——
	6	みぞれ	左	左	.288	20	10	C	C	7	——
	7	ひょうが	右	捕	.264	8	8	A	A	7	——
	8	こおりみず	右	遊	.236	2	10	C	C	4	——
	代打	ゆき	右	三	.270	8	8	B	B	3	——
	代打	あられ	右	遊	.224	6	8	C	C	3	——
	代打	ひょう	左	遊	.252	4	8	C	C	3	——
	代打	しも	右	一	.246	2	6	C	C	3	——
	代打	こがらし	右	捕	.220	8	6	C	B	3	——

		名前	投法	防御率	球速	スタミナ	C	S	F	人気	フォーム
投手	先発	きたかぜ	左上	0.4	152	20	14	8	12	10	——
	先発	かまくら	右上	3.0	146	10	8	4	4	7	——
	先発	ゆきだるま	左下	3.2	134	10	8	8	2	7	——
	リリーフ	かきごおり	右上	3.6	140	9	8	4	4	5	——
	リリーフ	ぺんぎん	右上	4.0	142	8	8	6	6	5	——

Vチーム　ビクトリーズ



チーム打率.2736　チーム本塁打218　チーム防御率2.56　チーム走力10.4

		名前	打席	守備	打率	本塁打数	走力	守備力	肩	人気	フォーム
野手	1	まさむね	両	中	.274	10	16	B	B	7	——
	2	いえやす	右	左	.262	14	15	B	B	7	——
	3	ひでよし	左	一	.344	54	12	B	B	10	1本
	4	のぶなが	右	三	.340	42	12	B	B	10	なが
	5	よしもと	右	右	.266	14	8	C	C	6	——
	6	ながまさ	右	遊	.256	8	14	C	C	4	——
	7	しんげん	右	二	.244	4	6	B	C	4	——
	8	らんまる	右	捕	.246	4	6	B	B	5	——
	代打	けんしん	左	一	.334	28	12	C	C	9	——
	代打	どうさん	左	右	.282	16	8	C	C	4	——
	代打	もとなり	右	捕	.266	8	6	C	C	3	——
	代打	ゆきむら	右	遊	.228	6	10	C	C	3	——
	代打	みつひで	右	左	.216	10	10	C	C	3	——

		名前	投法	防御率	球速	スタミナ	C	S	F	人気	フォーム
投手	先発	きよもり	右上	1.6	158	14	10	6	6	10	さ
	先発	よりとも	右上	2.8	150	11	14	6	8	9	す
	先発	よしつね	右上	2.4	146	12	8	6	12	9	——
	リリーフ	べんけい	左上	2.8	142	11	4	12	8	7	——
	リリーフ	よしなか	右下	3.2	140	10	6	6	2	5	——

Oチーム　オーシャンズ



チーム打率.2502　チーム本塁打164　チーム防御率3.64　チーム走力10.9

		名前	打席	守備	打率	本塁打数	走力	守備力	肩	人気	フォーム
野手	1	まぐろ	右	三	.284	36	16	C	C	8	——
	2	いわし	右	中	.212	4	12	C	C	4	——
	3	ロブスター	右	二	.298	30	8	C	C	8	——
	4	くじら	右	一	.300	28	8	C	C	8	——
	5	さめ	右	左	.238	12	14	B	B	4	——
	6	かじき	右	右	.228	4	11	B	B	4	——
	7	あんこう	右	捕	.210	4	8	A	A	7	——
	8	いせえび	右	遊	.224	2	12	C	C	4	——
	代打	とらふぐ	左	一	.304	14	16	B	B	8	かど
	代打	めだか	左	左	.250	8	8	C	C	3	——
	代打	くらげ	左	一	.242	8	8	C	C	3	——
	代打	みどりがめ	左	二	.232	8	13	B	B	5	——
	代打	けがに	右	遊	.230	6	8	C	C	3	——

		名前	投法	防御率	球速	スタミナ	C	S	F	人気	フォーム
投手	先発	あざらし	右上	2.4	150	12	12	8	4	9	——
	先発	きんぎょ	右上	3.2	150	10	8	14	6	8	——
	先発	ピラニア	右上	3.8	144	8	8	6	6	6	——
	リリーフ	まんぼう	左上	4.4	144	7	6	6	4	5	——
	リリーフ	ひとで	左上	4.4	142	7	6	6	6	6	——

Dyチーム　ダイナマイツ



チーム打率.2853　チーム本塁打268　チーム防御率3.12　チーム走力8.8

		名前	打席	守備	打率	本塁打数	走力	守備力	肩	人気	フォーム
野手	1	いぐあの	右	右	.316	32	12	C	C	8	——
	2	あんきろ	右	中	.260	4	15	B	B	4	——
	3	ザウルス	左	一	.350	52	6	D	C	10	バー
	4	うるとら	左	三	.290	40	8	C	C	9	なが
	5	ぶらきお	右	二	.322	34	10	C	C	8	——
	6	すてご	右	左	.292	14	6	C	C	6	——
	7	とりけら	右	遊	.266	6	8	B	C	5	——
	8	ぶろんと	右	捕	.236	12	4	C	C	5	——
	代打	らんべお	右	三	.320	46	11	C	C	9	——
	代打	まめんち	右	左	.286	8	10	C	C	3	——
	代打	でいぷろ	[illegible]	左	.272	10	6	D	C	3	——
	代打	さうろ	右	左	.252	6	6	D	D	7	——
	代打	ぷしたこ	左	中	.248	4	13	B	B	3	——

		名前	投法	防御率	球速	スタミナ	C	S	F	人気	フォーム
投手	先発	ちらの	右上	1.6	150	14	12	12	10	10	——
	先発	めがろ	右上	3.4	142	9	8	6	6	6	——
	先発	デイノ	右上	3.6	138	9	6	4	6	6	——
	リリーフ	ぷてらの	左上	4.0	132	8	6	6	4	5	——
	リリーフ	けつあるこ	右上	3.0	144	10	8	6	10	6	——

フォームってなに!?

『スーパーファミスタ』では、バッティングやピッチングのフォームに、何種類か特殊フォームが設定されている。バッティングフォームは、おちあい風、かどた風、クロマティ風、ながしま風、一本足風、バース風の6種類。ピッチングフォームは、さわむら風、すぐる風、えなつ風、むらちょう風（まさかり投法）、のも風（トルネード投法）の5種類。データ表のフォームの項目には、打者の場合、おち、かど、クロ、なが、一本、バー、というように、投手の場合は、さ、す、え、む、の、というように略して表記してあるぞ。

大部分の選手は、いわゆる普通のフォームなのだが、一部の特定の選手たちは、これらの個性豊かなフォームで打ったり、投げたりしてくれるのだ。さらに、これに注目してみると、ウラチームの個性がわかってくるんだよね。たとえば、ビクトリーズを見てみよう。投手には、さわむら風、すぐる風がいるし、打者には、3番打者、4番打者に、一本足風、ながしま風がいる。これは、まさに往年の名門チームじゃあ〜りませんか。

そんなわけで、ウラチームの話になってしまったが、それぞれの個性的なフォームについては、右の写真を見てちょーだい。すぐる風やえなつ風は爆笑ものだ。ところで、ユニフォームものほうもいい味だしてるぜ。





ウラチーム　ドラフト選手

Iチーム　アイアンズ

チーム打率.2689 チーム本塁打234 チーム防御率3.24 チーム走力9.9

		名前	打席	守備	打率	本塁打数	走力	守備力	肩	人気	フォーム
野手	1	やましろ	右	中	.272	16	16	C	C	6	—
	2	ながと	右	遊	.290	28	16	C	C	8	—
	3	やまと	右	三	.320	50	12	C	C	10	—
	4	むさし	左	右	.310	40	8	C	C	9	—
	5	ふそう	右	左	.278	28	8	C	C	7	—
	6	こんごう	右	一	.240	4	8	C	C	4	—
	7	ひゅうが	右	二	.232	12	12	B	B	4	—
	8	はるな	右	捕	.232	6	4	C	C	4	—
代打		むつ	右	捕	.280	42	6	C	C	9	おち
		まや	右	一	.276	2	8	C	C	3	—
		ふるたか	左	中	.262	2	12	C	C	3	—
		かこ	左	右	.256	2	8	C	C	3	—
		とね	右	二	.248	2	11	C	C	3	—

	名前	投法	防御率	球速	スタミナ	C	S	F	人気	フォーム
投手 先発	しなの	右上	0.4	160	20	14	10	8	10	—
	あかぎ	右上	3.4	142	9	8	6	8	7	—
	かが	右上	4.0	138	8	8	6	2	6	—
リリーフ	ひりゅう	右上	4.8	140	6	6	6	2	5	—
	ずいかく	右上	3.6	146	9	8	4	8	7	—

Jチーム　ジャッカルーズ

チーム打率.2753 チーム本塁打232 チーム防御率3.76 チーム走力9.6

		名前	打席	守備	打率	本塁打数	走力	守備力	肩	人気	フォーム
野手	1	ちいた	左	中	.274	18	13	B	B	6	—
	2	ごりら	右	二	.272	10	10	B	B	7	—
	3	あきたけん	右	右	.284	16	11	C	C	6	—
	4	ライオン	左	左	.324	44	6	D	C	10	—
	5	ぞう	右	三	.260	20	8	C	C	6	—
	6	ひぐま	右	捕	.280	18	8	A	A	8	—
	7	パンダ	右	一	.274	14	8	C	C	5	—
	8	あらいぐま	右	遊	.230	10	11	C	C	4	—
代打		くろひょう	右	中	.308	32	7	B	B	7	—
		なまけもの	左	一	.298	12	8	C	C	4	—
		きたきつね	左	右	.294	24	12	C	C	7	—
		しまりす	右	捕	.276	12	6	B	B	4	—
		みけねこ	右	左	.206	2	17	D	C	4	—

	名前	投法	防御率	球速	スタミナ	C	S	F	人気	フォーム
投手 先発	たぬき	左上	2.4	150	12	6	12	8	9	—
	おおかみ	右上	3.4	140	9	8	4	8	7	—
	らっこ	左上	4.2	138	7	8	6	6	5	—
リリーフ	はりねずみ	右上	4.8	136	6	6	6	6	5	—
	とら	右上	4.0	146	8	8	4	6	5	—

Sbチーム　サブマリンズ

チーム打率.2703 チーム本塁打214 チーム防御率3.04 チーム走力9.7

		名前	打席	守備	打率	本塁打数	走力	守備力	肩	人気	フォーム
野手	1	じこくてん	左	中	.306	14	18	A	A	9	—
	2	ぞうちょう	右	右	.286	20	17	A	A	8	—
	3	こうもく	左	一	.310	26	10	C	C	8	—
	4	たもんてん	右	左	.306	36	11	C	C	9	—
	5	ばさら	右	二	.296	34	8	C	C	8	—
	6	くびら	右	三	.312	24	8	C	C	8	—
	7	めきら	右	遊	.208	4	8	C	C	6	—
	8	あんてら	右	捕	.200	6	6	C	C	7	—
代打		あんにら	右	二	.288	24	8	C	C	8	—
		さんてら	右	一	.274	16	8	D	D	7	—
		いんだら	右	右	.264	6	8	C	C	4	—
		はいら	右	三	.262	4	10	C	C	3	—
		まいら	右	左	.202	0	6	C	C	3	—

	名前	投法	防御率	球速	スタミナ	C	S	F	人気	フォーム
投手 先発	えびす	右下	2.0	144	13	12	12	10	10	—
	だいこく	右上	2.8	148	11	10	6	8	9	—
	しんだら	右下	3.6	148	9	10	4	8	8	—
リリーフ	しあとら	右上	4.0	146	8	8	4	6	7	—
	びから	右上	2.8	160	11	8	4	4	9	—

Kチーム　キングス

チーム打率.2735 チーム本塁打170 チーム防御率3.52 チーム走力9.4

		名前	打席	守備	打率	本塁打数	走力	守備力	肩	人気	フォーム
野手	1	ないと	左	中	.304	6	16	B	B	8	—
	2	びしょっぷ	右	遊	.266	6	11	B	B	7	—
	3	クイーン	右	一	.286	24	10	B	B	8	—
	4	きんぐ	左	左	.274	40	6	D	C	7	—
	5	じゃっく	左	右	.336	30	15	C	C	9	おち
	6	ふるはうす	右	三	.296	14	12	B	B	6	—
	7	るうく	右	捕	.254	14	8	B	C	5	—
	8	すとれえと	右	二	.218	6	10	B	B	4	—
代打		ハート	左	右	.292	20	8	C	C	6	—
		ひしゃかく	右	左	.272	4	6	C	C	3	—
		せんにちて	右	中	.266	2	6	C	C	3	—
		すぺいど	左	二	.248	0	6	C	C	3	—
		ぼおん	右	二	.244	4	8	C	C	3	—

	名前	投法	防御率	球速	スタミナ	C	S	F	人気	フォーム
投手 先発	ええす	左上	3.4	144	9	10	6	6	8	—
	ちえっく	左上	3.8	138	8	6	4	6	6	—
	ぼおかあ	右上	4.0	140	8	6	4	4	5	—
リリーフ	ふらっしゅ	右上	4.0	140	8	6	4	6	5	—
	じょおかあ	左上	2.4	148	12	12	8	10	9	え

Eチーム　イーグルス

チーム打率.2687 チーム本塁打158 チーム防御率3.36 チーム走力9.7

		名前	打席	守備	打率	本塁打数	走力	守備力	肩	人気	フォーム
野手	1	つばめ	右	中	.322	14	17	C	C	9	—
	2	かもめ	左	左	.290	2	8	C	C	5	—
	3	コンドル	左	二	.298	12	6	C	C	5	—
	4	ふくろう	右	捕	.292	46	8	A	A	10	—
	5	あほうどり	右	右	.246	10	12	C	C	5	—
	6	からす	右	遊	.256	16	16	C	C	7	—
	7	カナリア	左	一	.266	30	6	C	C	6	—
	8	すずめ	右	三	.256	4	13	C	C	4	—
代打		むくどり	右	中	.266	10	8	C	C	3	—
		らいちょう	右	二	.258	4	8	C	C	3	—
		かるがも	右	二	.252	6	8	C	C	7	—
		ひよこ	右	左	.250	2	8	B	B	3	—
		はと	右	右	.242	2	8	C	C	5	—

	名前	投法	防御率	球速	スタミナ	C	S	F	人気	フォーム
投手 先発	いぬわし	右下	2.4	148	12	12	12	6	9	—
	ターキー	右上	3.0	146	10	8	8	4	8	—
	あひる	右上	3.6	142	9	8	6	6	8	—
リリーフ	くじゃく	右上	3.8	140	8	8	8	6	5	—
	はくちょう	右上	4.0	140	8	8	6	4	5	—

Aチーム　アストロズ

チーム打率.2640 チーム本塁打206 チーム防御率3.20 チーム走力11.3

		名前	打席	守備	打率	本塁打数	走力	守備力	肩	人気	フォーム
野手	1	すいせい	右	中	.298	12	16	B	B	7	—
	2	すばる	左	遊	.252	2	16	C	C	4	—
	3	たいよう	右	三	.274	24	16	B	B	8	—
	4	パルサー	左	左	.330	26	6	C	C	8	—
	5	どせい	右	右	.306	44	11	C	C	8	—
	6	コロナ	両	一	.264	18	6	C	C	5	—
	7	もくせい	右	二	.262	12	10	B	B	7	—
	8	みかづき	右	捕	.258	8	10	B	B	5	—
代打		あさひ	右	一	.284	26	8	C	C	7	—
		こくてん	左	一	.268	14	8	C	C	5	—
		いんせき	右	中	.256	18	11	B	B	4	—
		ゆうひ	右	遊	.230	2	11	C	C	3	—
		つきのいし	左	右	.150	0	18	D	D	6	—

	名前	投法	防御率	球速	スタミナ	C	S	F	人気	フォーム
投手 先発	あまのがわ	右下	2.8	144	11	10	4	10	7	—
	たなばた	右上	3.0	144	10	8	8	6	7	—
	まんげつ	右上	3.6	140	9	8	6	6	6	—
リリーフ	ほくと	右上	3.8	146	8	8	4	6	7	—
	ろけっと	右上	2.8	150	11	10	6	12	9	む

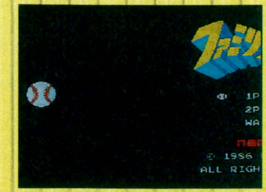
ドラフト選手

	名前	打席	守備	打率	本塁打数	走力	守備力	肩	人気	フォーム
野手	あそざん	左	中	.248	2	40	C	C	6	—
	ろっこう	左	遊	.318	28	8	D	C	8	クロ
	たてやま	右	一	.322	32	10	C	C	9	—
	ふじさん	左	捕	.358	54	6	A	A	10	—
	さくらじま	右	左	.280	46	6	C	C	9	—
	のりくら	右	三	.314	26	10	C	C	7	—
	おんたけ	右	右	.288	30	6	C	C	8	—
	ようてい	右	二	.294	2	16	A	A	6	—
	だいせん	右	三	.302	28	12	B	B	7	—
	はこねやま	左	左	.260	42	8	C	C	7	—
	みはらやま	両	二	.218	6	14	B	B	4	—
	しんざん	右	三	.274	16	10	B	B	5	—
	しらねさん	右	一	.260	20	6	C	C	5	—
	ういろう	右	三	.280	20	10	B	B	9	—
	らっかせい	右	一	.300	36	6	D	C	8	—
	きびだんご	右	二	.254	6	14	B	B	5	—
	いよかん	右	中	.282	10	17	C	C	7	—
	きりたんぽ	右	遊	.250	2	20	B	B	6	—
	てんどん	左	左	.266	8	8	C	C	4	—
	うどん	右	捕	.306	12	14	C	C	5	—
	ささかま	左	右	.288	6	8	C	C	4	—
	めんたいこ	右	左	.274	10	10	C	C	7	—
	しゅうまい	右	中	.278	16	10	B	B	6	—
	みそかつ	右	右	.290	12	12	C	C	5	—
	うにどん	左	遊	.282	24	8	B	B	5	—
	たこやき	右	二	.276	12	12	C	C	4	—

	名前	投法	防御率	球速	スタミナ	C	S	F	人気	フォーム
投手	やりがたけ	左上	3.2	150	10	10	8	8	9	さ
	だいせつ	右下	3.2	146	10	12	12	12	7	—
	がっさん	左上	3.6	190	9	4	4	2	5	—
	あさまやま	左上	4.0	120	8	10	8	2	4	—
	こまがたけ	左下	3.0	144	10	10	10	12	7	—
	かまめし	右上	2.8	144	11	12	6	2	8	—
	いかめし	左上	3.0	142	10	6	10	10	7	—
	ますずし	右上	3.6	138	9	14	6	10	6	—
	やつはし	右上	3.8	148	8	12	6	4	5	—
	わさびづけ	左上	2.8	140	11	10	2	8	4	—

スーパーファミスタ コラム

いよいよ『スーパーファミスタ』が発売される。では、初代の『ファミスタ』が発売されたのは、いつでしょうか？　答は、'86年12月10日。もうかれこれ6年もの年月が経ったことになる。いままでに発売された『ファミスタ』シリーズは、ファミコン、ゲームボーイのほかに、ＰＣエンジンの『ワールドスタジアム』シリーズも含めると計10本。『スーパーファミスタ』は、なんと11本目の作品ということになるわけ。では、初代の『ファミスタ』の正式なタイトルはなんでしょうか？　答は、そう、『ファミリースタジアム』、ではなくて、『プロ野球ファミリースタジアム』なのでした。そして'89年7月28日に発売された『'89開幕版』では、愛称の『ファミスタ』が正式なタイトルに使われるようになった。ゲームボーイ版では、正式なタイトルが『ファミスタ』そのままなんだよね。さて、最後の問題。エラーが最初についたのはなんでしょう？答は、初代『ワースタ』。ファミコンでは『'88』が最初だったよね。



⬆カーン！　初代『ファミスタ』のこれ好きだなあ。

Pick Up
Shopping Information

今週の調査協力店 ヨドバシカメラ

ディスカウントショップ最新価格データ

機種	ソフト名	標準価格	販売価格
ファミコン	ファイアーエムブレム外伝	6800円[込]	4760円[込]
ファミコン	ナムコクラシックⅡ	5900円	4009円
ファミコン	いけいけ熱血ホッケー部すべってころんで大乱闘	6200円	4215円
ファミコン	テトリス2+Bombliss	6500円	4417円
ファミコン	ファミスタ'92	5000円	3398円
ファミコン	ロックマン4～新たなる野望～	7800円	5631円
ファミコン	ヨッシーのたまご	4900円[込]	3800円[込]
ファミコン	マリオオープンゴルフ	6000円[込]	4200円[込]
ファミコン	ベスト競馬・ダービースタリオン	6800円	4621円
ファミコン	がんばれゴエモン外伝2　天下の財宝	6980円	4737円
ファミコン	F1サーカス	6600円	4485円
ファミコン	テクモスーパーボウル	7980円	5417円
ファミコン	第2次スーパーロボット大戦	8200円	5572円
ファミコン	伝染るんです。かわうそハワイへ行く。	6800円	4621円
ファミコン	SDガンダムガチャポン戦士4ニュータイプストーリー	8500円	3864円
スーパーファミコン	ロマンシング　サ・ガ	9500円	8252円
スーパーファミコン	ドラゴンボールZ超サイヤ伝説	9500円	8252円
スーパーファミコン	エキゾースト・ヒート	8900円[込]	6660円[込]
スーパーファミコン	ゼルダの伝説-神々のトライフォース-	8000円[込]	6400円[込]
スーパーファミコン	スーパーマリオワールド	8000円[込]	5800円[込]
スーパーファミコン	弟切草	8800円[込]	6830円[込]
スーパーファミコン	高橋名人の大冒険島	8500円	5825円
スーパーファミコン	プロフットボール	7900円	6504円
スーパーファミコン	スーパーフォーメーションサッカー	7700円	7281円
スーパーファミコン	魂斗羅スピリッツ	8500円	6601円
スーパーファミコン	がんばれゴエモン～ゆき姫救出絵巻～	8800円	6601円
スーパーファミコン	スーパー信長の野望・武将風雲録	11800円	8019円
スーパーファミコン	スーパーファイヤープロレスリング	8500円	7281円
スーパーファミコン	ソウルブレイダー	8800円	5776円
スーパーファミコン	バトルコマンダー	9800円	6310円
PCエンジン	パチ夫くん十番勝負	7900円	5368円
PCエンジン	極楽!中華大仙	6800円	4621円
PCエンジン	ライジング・サン	7800円	5300円
PCエンジン	HAWK　F-123	6800円	4621円
PCエンジン	魔物ハンター妖子～魔界からの転校生～	6800円	4621円
PCエンジン	パロディウスだ!	9800円	6660円
PCエンジン	出たな!!ツインビー	6800円	4621円
PCエンジン	ゲート・オブ・サンダー	6800円	4621円
PCエンジン	改造町人シュビビンマン3～魔界のプリンセス～	6800円	4621円
PCエンジン	ヒューマンスポーツフェスティバル	5900円	4009円

機種	ソフト名	標準価格	販売価格
メガドライブ	鋼鉄帝国	7800円	5300円
メガドライブ	トージャム&アール	6800円	4621円
メガドライブ	天下布武-英雄たちの咆哮-	7800円	5291円
メガドライブ	ジョーモンタナⅡ・スポーツトーク・フットボール	7000円	4621円
メガドライブ	F1サーカスMD	7500円	5097円
メガドライブ	信長の野望・武将風雲録	11800円	7747円
メガドライブ	三國志Ⅱ	14800円	9689円
メガドライブ	乱世の覇者	9800円	6660円
ゲームボーイ	ハドソン・ホーク	3500円[込]	2450円[込]
ゲームボーイ	ヨッシーのたまご	2600円[込]	1980円[込]
ゲームボーイ	メトロイドⅡ	3500円[込]	2370円[込]
ゲームボーイ	高橋名人の冒険島Ⅱ	3800円[込]	2580円[込]
ゲームボーイ	ドラゴンスレイヤー外伝　眠りの王冠	4500円[込]	3050円[込]
ゲームボーイ	雀卓ボーイ	3500円[込]	2450円[込]
ゲームボーイ	時空の覇者Sa・Ga[完結編]	4900円[込]	3430円[込]
ゲームボーイ	ロックマンワールド2	3500円[込]	2450円[込]
ゲームギア	ファンタシースターアドベンチャー	3500円	2378円
ゲームギア	ソニック・ザ・ヘッジホッグ	3800円	2582円
ゲームギア	アックスバトラー	3800円	2582円
ゲームギア	アーリエル	4500円	3058円
ゲームギア	ポケット雀荘	3500円	2378円

ハード名	標準価格	販売価格
スーパーファミコン本体	25000円[込]	21000円[込]
ゲームボーイ本体	12500円[込]	8700円[込]
ファミコン本体	14800円	9514円
ツインファミコン本体	32000円	21359円
メガドライブ本体	21000円	11067円
メガ-CD	49800円	32815円
ゲームギア本体	19800円	12621円
ゲームギア用テレビチューナー	12800円	9941円
PCエンジンDUO	59800円	40776円
PCエンジンCGⅡ本体	19800円	14368円
PCエンジン　スーパーCD-ROM本体	47800円	32427円
PCエンジンCD-ROMシステム	57300円	19708円
PCエンジンGT本体	44800円	28932円
スーパーシステムカード	9800円	7660円
ゲームセレクタ	9500円	7378円
アスキーパッド	2980円	2310円
スーパージョイカード	2480円	1922円
ハイパーボーイ	5800円	4504円

※最新再出荷情報は、全国の小売店への出荷予定日です。調査協力店とは一切関係ありません。

今週のお買い得情報

○アルマジロ　(ファミコン) ---------- 1922円
○ジュエルマスター　(メガドライブ) ---------- 951円
○ファジカルファイター　(ファミコン) ---------- 951円
○太平記　(メガドライブ) ---------- 2893円
○ファンタジア　(メガドライブ) ---------- 2893円
○ルナーク　(メガドライブ) ---------- 2893円
○ハドソンホーク　(ファミコン) ---------- 1922円
○太平記　(PCエンジン) ---------- 2893円
○熱血高校ドッジボール部サッカー編　(PCエンジン) - 2893円
○アンデッドライン　(メガドライブ) ---------- 2893円
○冒険男爵ドン　(PCエンジン) ---------- 2893円
○パイプドリーム　(ゲームボーイ) ---------- 951円
○エナジー　(PCエンジン) ---------- 951円
○ヴァリスⅣ　(PCエンジン) ---------- 2893円

最新再出荷情報

発売日	ソフト名
ファミコン	
3月27日	○川のぬし釣り　6300円　<パック・イン・ビデオ>
3月中旬	○ファミリーサーキット'91　7800円　<ナムコ>
3月中旬	○ちびまる子ちゃん　うきうきショッピング　5800円　<ナムコ>
3月下旬	○ベスト競馬・ダービースタリオン　6800円　<アスキー>
3月	○少年アシベ ネパール大冒険の巻　6980円　<タカラ>
4月上旬	○ロックマン2　Dr.ワイリーの謎　5800円　<カプコン>
4月上旬	○ロックマン3　Dr.ワイリーの最後!?　6500円　<カプコン>
4月上旬	○ロックマン4～新たなる野望～　7800円　<カプコン>
スーパーファミコン	
4月3日	○スーパーウルトラベースボール　8800円　<カルチャーブレーン>
4月3日	○スーパーチャイニーズワールド　8800円　<カルチャーブレーン>
4月7日	○スーパーフォーメーションサッカー　7700円　<ヒューマン>
4月上旬	○超魔界村　8500円　<カプコン>
4月	○ウルトラマン　7800円　<バンダイ>
4月	○SDガンダム外伝ナイトガンダム物語　大いなる遺産　9500円　<エンジェル>
PCエンジン	
3月27日	○ゼロヨンチャンプ　6900円　<メディアリング>
3月27日	○ファイヤープロレスリング2ndBOUT　6900円　<ヒューマン>
ゲームボーイ	
3月	○少年アシベ 遊園地パニック　3800円[込]　<タカラ>
4月上旬	○ロックマンワールド　3500円[込]　<カプコン>
4月上旬	○ロックマンワールド2　3500円[込]　<カプコン>
4月	○まじかる☆タルるートくん　3500円[込]　<バンダイ>

スーパーマリオクラブ SUPER MARIO CLUB

近未来の地球を舞台にしたたてスクロールのシューティングゲーム。装備できる武器のバリエーションが豊富で、パワーアップしたあとの攻撃は迫力満点だ。演出と操作性に優れているので、シューティングゲームの醍醐味と爽快感が、だれにでも味わえる。予想販売数30万本。



スーパーアレスタ

スーパーファミコン　<東宝>
8700円　4月28日発売

★3月17日調べ



新着ゲーム通信

SF スーパーファミコン ホームアローン

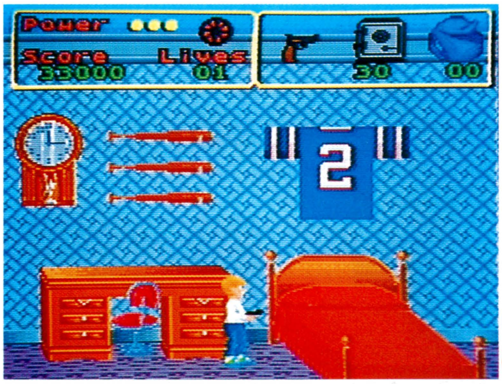
アクション
カートリッジ
アルトロン　発売日未定　価格未定　容量未定

全米で5億ドルを稼ぎ出して、『E.T.』、『スター・ウォーズ』に次ぐ史上3位の興業収入を記録した映画『ホーム・アローン』。その『ホーム・アローン』が、スーパーファミコンで、横スクロールのアクションゲームとして発売されるぞ。

ゲームの基本的なストーリーは映画と同じ。パリに旅行に行ってしまった家族に、おいてけぼりをくってしまった少年ケビン。ひとりで留守番をすることになってしまったケビンが、泥棒から家を守るという設定だ。

ただし、ゲームのケビンは家宝を集めて、それを隠して泥棒から守らなければならないのだ。ケビンの家はとても大きくて、4棟に分かれている。各棟は少なくとも2階建て以上で、それぞれに宝物と罠が存在する。

水鉄砲、パチンコといった武器で泥棒をやっつけながら、ひとつの棟の宝物を集めたら、ケビンは地下室の敵と戦わなければならない。地下室の敵は、いろんな個性的な生物らしいぞ。



⬅ケビンの部屋だろうか。壁のトレーナーがアメリカン。

比べてみれ！



⬆ケビン役のマコーレー・カルキン。『ホーム・アローン2』に出演決定。



⬆こちらゲーム中のケビン少年。マコーレーに、似てますかね？

全米大ヒットムービーだ!!

➡でかい家なので、走り回らなければいけないのだ。ときにはジャンプしなければ、見つからないものもある。



広い家なの！



⬅フランスに旅行に行くし、家はでかいし、金持ちだなあ、ホント。



⬇家宝を規定数集めたら地下室へ行って対決



⬆水鉄砲は玉の数は制限がなく、速射できる。

⬇最低でも2階建てなので、階段にも上ぼれるぞ。家中の家宝を探しまくるのだ。



家中走りまくれー!!

FC ファミコン 燃えよ ぶたマン!?

アクション / カートリッジ

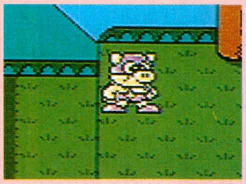
シグマ　7月発売予定　価格未定　2メガ

『SDガンダム』の作者佐藤元が、キャラクターデザインを担当している、シグマの一連のシリーズの第4弾が発売されるぞ。

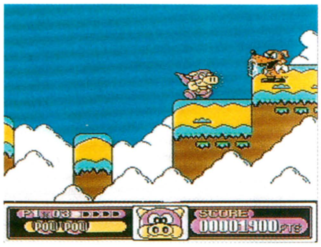
その名は『燃えよ ぶたマン!?』。題名通り豚が主人公の、たて横スクロールのアクションゲームなのだ。全5ステージだが、隠し面やボーナス面もあり、ステージの最後にはボス(オオカミ)が待っている。そして、アクションが苦手な人のために、2段階の難易度が選択できる親切設計なのだ。

ぶたマンは鼻息攻撃、おなら砲、地震攻撃といった多彩な攻撃方法を持っている。こういった攻撃で敵をなぎ倒し、ワル狼にさらわれた妖精マドンナを救い出すのが、ぶたマンの使命なのだ。

ぶたマンだ!!

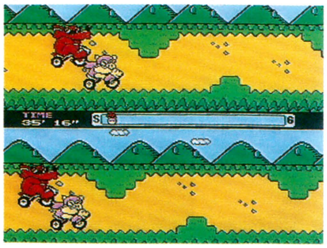


⬆ひ弱なやせブタが、ぶたマンに変身する。

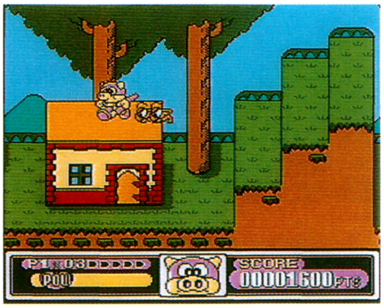


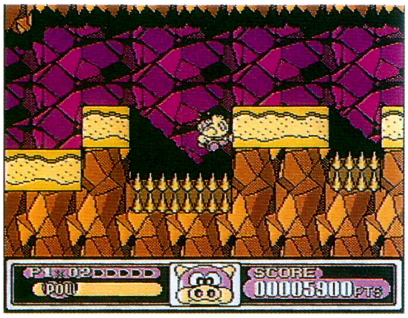
⬆背景総画面数は、288画面。雨の森、夜の草原、地下水脈、館、お城などなど。いろんなステージがあるのだ。

⬇ボスとの戦闘は競争形式。三輪車競争、木登り競争、サメ乗り競争など4種類。対戦モードも付いているぞ。

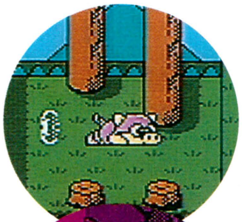


⬇愉快な動物キャラがたくさん登場するのだ。





⬆ぶたマンの表情がよい。ウ○チもしたりする。





憧れのマドンナを救え!!

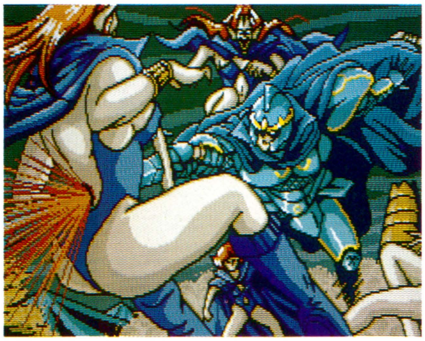
PC PCエンジン ドラゴンナイトII

RPG / スーパーCD・ROM²

NECアベニュー　発売日未定　価格未定

パソコンで大ヒットを放った3DRPGの『ドラゴンナイトII』が、スーパーCD・ROM²に移植されるのだ。パソコン版は、魔女の呪いによってモンスターと化してしまった美少女との戦いが、ウリのひとつだったけど(倒すと裸になったり、助けた少女がお礼をしてくれるのです)、PC版は家庭用ということもあってか、過激さが押さえられている。

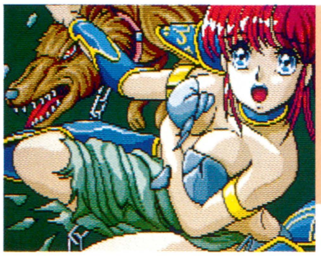
しかし、イベントが増えたり、女の子が全員しゃべったりするのはCD-ROMならでは。モンスターとなってしまう数十名の女の子にひとりずつ声優(平均年齢は20歳以下だってさ!)を割り当てたというプロデューサーの趣味の世界にちょっと期待なのだ。



⬆オープニング・デモ。声があると盛り上がるぜ。



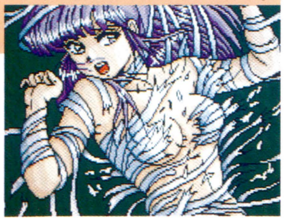


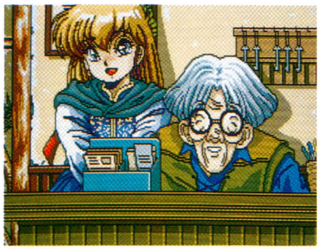


モンスターとなった少女を助けるのだ!?

⬅いや、まあ、べつに趣味で脱がしてるわけじゃなくてですねえ、その、なんというか……。

⬇体にキズひとつ付けず、裸にしてしまうなんて、名人芸といいましょうか、ムチャクチャというか。

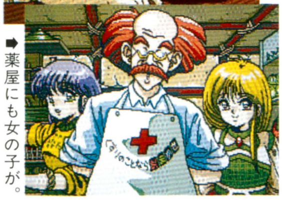




⬆ここは宿屋。かわいい女の子がいます。



⬅ここは武器屋だ。



➡薬屋にも女の子が。

魔女の呪いを解くのだ!!

PC ザ・プロ野球SUPER

PCエンジン　スポーツ　スーパーCD・ROM²

インテック　9月発売予定　価格未定

スーパーCD・ROM²、初のプロ野球ゲーム。登場する監督、選手はすべて実名なのだ。プレーモードは全部で4つ。優勝すれば日本シリーズへ進めるペナントモード。好きな球団、球場で自由に対戦できるオープンモード。友達と遊べるVSモード。そして、25名の選手を選抜して結成された謎のチームが、全日本チームに挑戦する、ドリームマッチモードがある。そのうえ、各プレーモードはアクション、シミュレーション、ウォッチの3つの楽しみかたを選べるぞ。

ホームランを打ったときの花火や、オーロラビジョンなど、派手な画面も用意されているのだ。負けてもくよくよせずに、トレーニングを積んでがんばろう。



➡迫力があるタイトル画面だ。闘志が湧くね。



➡データは'92年版。超最新版でうれしいね。


チアガールも応援してるぞ

今日から君もプロ野球選手だ



本物に劣らずリアルだ!!

⬆試合結果、打撃や投手の個人成績を美人アナウンサーが毎回報告するのだ。


➡守備が苦手でも大丈夫さ。だってオートモードが用意されているんだもん。

ⓒ(社)日本野球機構　プロ野球12球団公認ゲーム　ⓒ1991. INTEC INC.　※画面は開発中のものです。

PC スライムワールド

PCエンジン　アクション　スーパーCD・ROM²

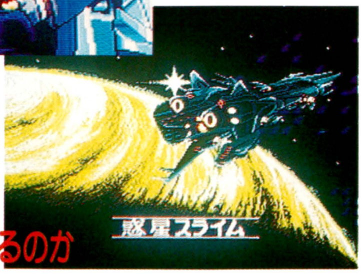
マイクロワールド　8月発売予定　価格未定

『スライムワールド』がPCエンジンにも移植されるぞ。スライムたちをウォーターガンで攻撃しながら進むアクションゲームだ。スライムワールドに隠された宝を探すのが目的。スライムの巣窟はねばねばしているので、足を取られないように気をつけながら進もう。

戦いがいま始まろうと……


⬆おっ、かっこいいビジュアルシーン。冒険が、いま、始まろうとしている。


⬆かっこいい男の人が出たと思ったらつぎは女の人まで。う～ん、憎いね。



➡ついに宇宙船が登場。恐怖のスライムワールドに到着だ。不気味で怖そうだけど、宝物の魅力には勝てないのだ。

なにが待ち受けているのか

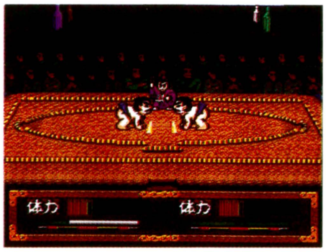
ⓒEPYX. マイクロワールド　※画面は開発中のものです。

PC つっぱり大相撲

PCエンジン　スポーツ　Huカード

ナグザット　発売日未定　価格未定　2メガ

大人気の大相撲がPCエンジンで遊べるぞ。プレーヤーは幕内力士からスタートする。どんどん勝ち抜き、最終的には横綱になるのが目標。ボタンの組み合わせで押し出しや上手投げなど、必殺技を使うことができる。体力ゲージが減ると必殺技をかけられてしまうぞ。



⬆画面の下にあるのは体力ゲージ。これが減ると必殺技をかけられてしまう。


⬆取り組みのまえに、力士の名前と顔を好きなように作ることができるのだ。

つっぱれ若貴山(仮名)!!


➡取り組み直前の緊張の一瞬なのだ。

⬅こうなったらチャンス! つっぱれー!

ⓒTECMO. naxat Soft.　※画面は開発中のものです。

MD メガドライブ バトルスマッシュ

スポーツ
カートリッジ

KANEKO　発売日未定　価格未定　4メガ

相手のゴールにシュートするか、ボールをぶつけて相手をノックアウトすれば勝ちという、シンプルなルールのスポーツゲームだ。迫力いっぱいのグラフィックが、ゲームを盛り上げてくれるぞ。それぞれのキャラクターが持つ必殺技も見のがせないのだ。

敵のゴールへスマッシュ！

グラフィックがキレイなのです



⬆巨大なイカみたいのが敵だなんて、なんか情けなくなっちまいますなあ。



➡敵は大きいのから等身大のまでさまざま。攻撃方法も多彩だよ。

MD メガドライブ ダイナブラザーズ

シミュレーション
カートリッジ

CSK総合研究所　7月発売　価格未定　8メガ

ファミ通の連載でおなじみ、香山リカ先生監修のシミュレーションゲームが発売されるのだ。登場するキャラクターたちは、すべて自分で考えて行動する。マップもダイナミックに変化していくぞ。キャラクターたちのかわいいアニメーションも見ものなのだ。

キャラがかわいい♥

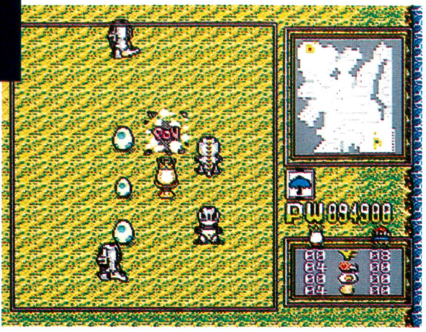


⬆かわいいキャラクター満載。画面を見れば一目瞭然だよね。



➡ちょっといかした恐竜が主役だぞ!!

本格的な戦略シミュレーション



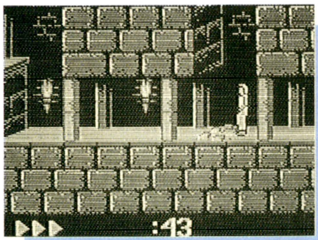
⬆卵と恐竜がたくさん……。なんだか、おもしろそう。

GB ゲームボーイ プリンス・オブ・ペルシャ

アクション
カートリッジ

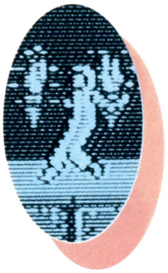
メサイヤ　7月発売　3980円[込]　1メガ

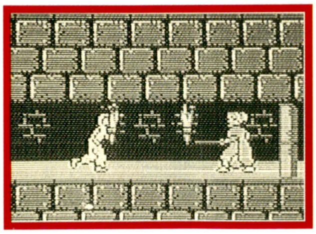
ペルシャの王子が、今度はゲームボーイで活躍するぞ。12ステージを60分以内で突破し、捕らわれた姫を助けるアクションゲームだ。王子の滑らかな動きや、スリリングなトラップなど、忠実に移植されているぞ。簡単なパスワードで、すぐに再開できるのも親切設計だ。

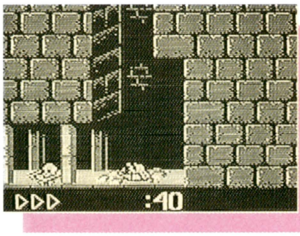


⬆下の数字は残り時間を表示している。

プリンス走る走る







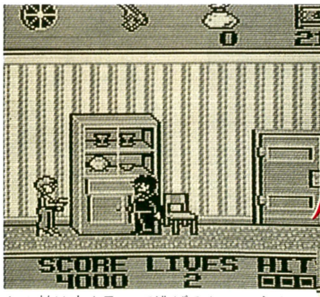
⬆あーあ、死んじゃった。

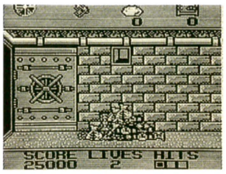
GB ゲームボーイ ホームアローン

アクション
カートリッジ

アルトロン　5月発売　価格未定　1メガ

スーパーファミコン版と同時期に発売されるゲームボーイ版。遊びかたはスーパーファミコン版とまったく同じだ。家じゅうの宝を、泥棒に取られないように金庫へ隠し、さらに地下室の敵をすべて倒すとステージクリアー。水鉄砲やパチンコなどで敵をやっつけよう。

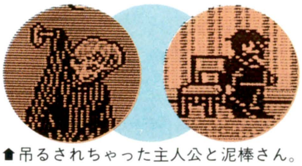




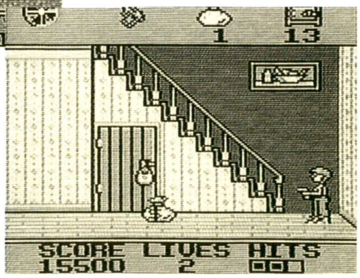
⬅手に入れた宝は、金庫のなかへ隠すのだ。

ケビン少年が大活躍

⬆➡敵は宝を取って逃げるヤツ、主人公を追いかけるヤツなど3種類。けっこう足が速いので、追いつかれる前に撃て。



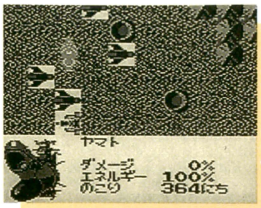
⬆吊るされちゃった主人公と泥棒さん。



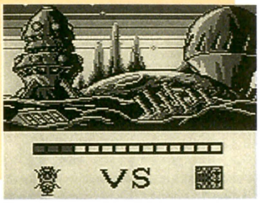
GB ゲームボーイ　宇宙戦艦ヤマト

シミュレーション＋シューティング
カートリッジ
ベック　6月下旬発売　3900円[込]　2メガ

根強い人気を誇るアニメが、本格的シミュレーションゲームとなって帰ってきたぞ。地球を侵略しようとするガミラス軍を全滅させ、地球に平和をもたらすのが目的。場面によっては3Dシューティング画面に切り替わる。随所に盛り込まれたビジュアルシーンが迫力だ。



➡マップ画面はこんなカンジ。下はステータス表示。



➡敵と接近すると、ビジュアル画面に切り替わるのだ。



⬆ほらほら見て見て。アニメもびっくりのグラフィックでしょ？　描写が細かいのだ。





銀河を離れてイスカンダルへ

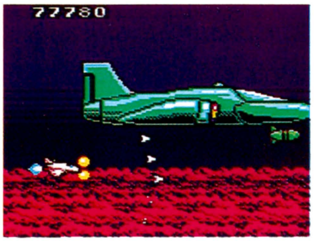
GG ゲームギア　エアリアル アサルト

シューティング
カートリッジ
セガ　5月発売　3500円(予価)　1メガ

手軽に楽しめるシューティングゲームが登場するのだ。敵を倒して出てくるアイテムを取って、自機をパワーアップさせながら進み、ステージの最後に控えるボス敵を倒すのだ。通信ケーブルを使って、ふたり同時プレーや対戦なども楽しむことができるのだ。



➡下からの攻撃に気をつけろ。



➡ボスはこーんなにデカいのだ。

画面からはみ出さんばかりの迫力だっ





⬅ブキミな赤い空に包まれたステージ。妙な雰囲気。

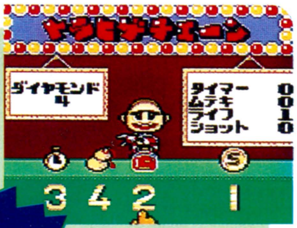
GG ゲームギア　ひょっこりひょうたん島 ひょうたん島の大航海

アクション
カートリッジ
セガ　5月22日発売　3500円(予価)　1メガ

ひょうたん島を動かして、火山の爆発で飛ばされてしまった友人たちを助けるアクションゲーム。タイマーがゼロになるまでに、漂流している人々を助けてゴールインするとステージクリアーだ。お助けアイテムをうまく使って、全員救出を目指そう。



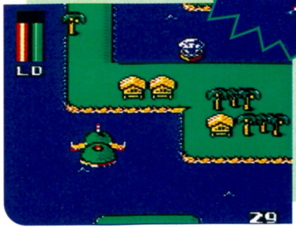
⬆みんなを助けよう、でもどうしよう、とひとり思案にくれるトラヒゲ。



➡トラヒゲチェーンでアイテムを買うことができるのだ。



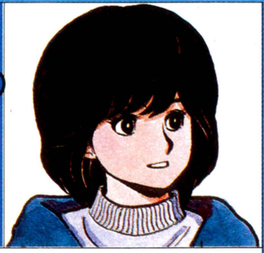
⬇スロットマシンでピタリと当てると、ダイアモンドが増える増える！





⬅オールを漕いで島を動かす。んでもって人を助けるのだ。

森下万里子の謎のゲーム 未確認情報



●こんにちは、万里子です。編集部では花粉症に悩む人が増えています。みなさんも気をつけてね。

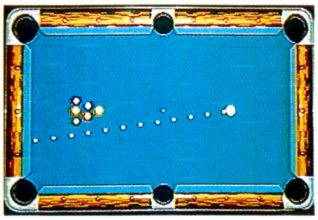
●今週最初の情報は、ウルフチームさんから。メガ-CDでシューティングゲームを開発中だそうです。

●日本テレネットさんから、テニスゲームをメガドライブで発売予定との情報が入りました。

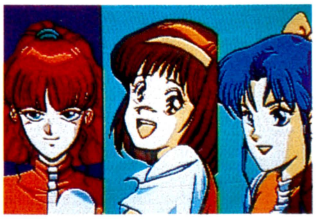
●サン電子さんは、スーパーファミコンで『アルバートオデッセイ』というゲームを開発しています。

●ゲームボーイで『三國志』を開発しているという光栄さん。発売は7月を予定しているとのことです。

●では、また。　（森下万里子）



⬆データイーストから発売予定の、『サイドポケット』。ビリヤードのゲームだ。



⬆すでにお伝えした『トップをねらえ！』の新しい写真。美少女が盛りだくさん！

THE Schedule 新作ゲーム発売日スケジュール表

ファミコン

3月発売のソフト

20日	○スーパー桃太郎電鉄＜ハドソン＞ 5800円/バックアップカートリッジ
20日	○それいけ!アンパンマン みんなで、ハイキングゲーム!＜バンダイ・エンジェル＞ 6000円/カートリッジ
27日	○プラズマ・ボール＜ジャレコ＞ 6300円/カートリッジ
27日	○ハローキティワールド＜キャラクターソフト＞ 4800円/カートリッジ
27日	○WWFレッスルマニアチャレンジ＜ホット・ビィ＞ 5800円/カートリッジ
27日	○HOOK＜EPIC・ソニーレコード＞ 5900円/カートリッジ
28日	○炎の闘球児 ドッジ弾平＜サン電子＞ 6500円/カートリッジ

4月発売のソフト

17日	○ひらけ!ポンキッキ＜タカラ＞ 4980円/カートリッジ
17日	○舛添要一 朝までファミコン＜ココナッツジャパン＞ 7980円/カートリッジ
24日	○プロジェクトQ キューティープロジェクト&バトル10000＜ヘクト＞ 6800円/カートリッジ
24日	○ワンパクコックンのグルメワールド＜タイトー＞ 5900円(予価)/カートリッジ
24日	○重力装甲メタルストーム＜アイレム＞ 6500円/カートリッジ
24日	○エキサイティング・ラリー＜科研＞ 5900円/カートリッジ
下旬	○ひょっこりひょうたん島 なぞのかいぞくせん＜ユタカ・バンダイ＞ 6000円/カートリッジ

5月発売のソフト

下旬	○麻雀大戦＜日本物産＞ 6600円/バックアップカートリッジ

6月発売のソフト

中旬	○CAPCOM バルセロナ'92＜カプコン＞ 6500円/バックアップカートリッジ
下旬	○ミグレイン＜アクレイムジャパン＞ 4980円(予価)/カートリッジ
下旬	○KABUTO＜ビック東海＞ 価格未定/カートリッジ
下旬	○闘魂倶楽部＜ジャレコ＞ 価格未定/カートリッジ
6月	○トムとジェリー＜アルトロン＞ 価格未定/カートリッジ
6月	○エイセス アイアンイーグル3＜パック・イン・ビデオ＞ 6900円/カートリッジ
6月	○びっくり熱血新記録＜テクノスジャパン＞ 6500円/カートリッジ
6月	○ギミア・ぶれいく 史上最強のクイズ王決定戦第2弾＜ヨネザワPR21＞ 6800円/カートリッジ
6月	○ターミネーター2＜パック・イン・ビデオ＞ 6500円/カートリッジ
6月	○レッド・オクトーバーを追え!＜アルトロン＞ 価格未定/カートリッジ

7月以降発売のソフト

7月	○レッドアリーマーII＜カプコン＞ 5800円/カートリッジ
7月	○ミッキーマウスIII 夢ふうせん＜ケムコ＞ 価格未定/カートリッジ
7月	○THE GOLF '92＜ジーオーワン＞ 6900円/カートリッジ
7月	○エスパードリーム2＜コナミ＞ 価格未定/カートリッジ
7月	○スターウォーズ 帝国の逆襲＜ビクター音楽産業＞ 価格未定/カートリッジ
8月7日	○パチンコ大作戦2＜ココナッツジャパン＞ 6900円/カートリッジ
8月下旬	○サッカーII(仮題)＜ジャレコ＞ 価格未定/カートリッジ
8月	○ムーンクリスタル＜ヘクト＞ 価格未定/カートリッジ
8月	○サンリオカップポンポンバレー＜キャラクターソフト＞ 3980円(予価)/カートリッジ
9月	○RPG人生ゲーム＜タカラ＞ 価格未定/カートリッジ

発売日未定のソフト

	○プロサッカー＜イマジニア＞ 価格未定/カートリッジ
	○1999＜ココナッツジャパン＞ 価格未定/カートリッジ
	○BIGFOOT＜アクレイムジャパン＞ 価格未定/カートリッジ
	○SPOT＜ビー・ピー・エス＞ 5500円(予価)/カートリッジ
	○ルーンマスター＜ユタカ・バンダイ＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	○トリトーン＜ザイン・ソフト＞ 6800円(予価)/カートリッジ
	○シルヴァ・サーガ＜セタ＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	○ZARK LEGEND 大魔王ザーク伝説＜ジェイアンドユー＞ 7800円/カートリッジ
	○スペースオペラ 大いなる神々＜ソフトウェア興業＞ 価格未定/カートリッジ
	○シャンカラ ～陰謀の惑星～＜アイ・ジー・エス＞ 価格未定/カートリッジ
	○ジャストブリード＜エニックス＞ 9700円/バックアップカートリッジ
	○デ・ジャヴ2＜ケムコ＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	○怪盗シュガー＜ビック東海＞ 価格未定/カートリッジ
	○ダブルムーン伝説＜メサイヤ＞ 価格未定/カートリッジ
	○フリントストーンズ＜タイトー＞ 価格未定/カートリッジ
	○少年魔術師インディ(仮題)＜アイ・ジー・エス＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	○ロボコップ3EPIC・＜ソニーレコード＞ 価格未定/カートリッジ
	○聖剣伝説リックル＜タイトー＞ 価格未定/カートリッジ
	○三国志II 覇王の大陸＜ナムコ＞ 価格未定/カートリッジ

スーパーファミコン

3月発売のソフト

20日	○超攻合神サーディオン＜アスミック＞ 8800円/バックアップカートリッジ
20日	○ファイナルファイト・ガイ＜カプコン＞ 8500円/カートリッジ
27日	○ハットトリックヒーロー＜タイトー＞ 8000円/カートリッジ
27日	○ラッシング・ビート＜ジャレコ＞ 8700円/カートリッジ
27日	○スーパーファミスタ＜ナムコ＞ 7900円/カートリッジ
27日	○らんま1/2 町内激闘篇＜メサイヤ＞ 8800円/カートリッジ
27日	○SMASH T.V.＜アスキー＞ 7800円/カートリッジ
27日	○スーパーヴァリス～赤き月の乙女～＜レーザーソフト・日本テレネット＞ 8500円/カートリッジ
27日	○トップレーサー＜ケムコ＞ 7800円[込]/カートリッジ
27日	○バトルグランプリ＜ナグザット＞ 8500円(予価)/カートリッジ
27日	○カードマスター リムサリアの封印＜HAL研究所＞ 8900円[込]/バックアップカートリッジ
27日	○S・T・G＜アテナ＞ 8900円/カートリッジ
28日	○ラストファイターツイン＜バンプレスト＞ 8200円/カートリッジ
28日	○まじかる★タルるートくん MAGIC ADVENTURE＜バンダイ＞ 8000円/バックアップカートリッジ

4月発売のソフト

3日	○ウルティマVI 偽りの予言者＜ポニーキャニオン＞ 9800円/バックアップカートリッジ
5日	○オセロワールド＜ツクダオリジナル＞ 8700円/カートリッジ
9日	○エアーマネジメント・大空に賭ける＜光栄＞ 11800円/バックアップカートリッジ
10日	○ペブルビーチの波濤＜ティーアンドイーソフト＞ 9800円/バックアップカートリッジ
24日	○豪槍神雷伝説「MUSYA」＜DATAMポリスター＞ 8800円[込]/カートリッジ
24日	○スーパーカップサッカー(仮題)＜ジャレコ＞ 9000円/カートリッジ
24日	○摩訶摩訶＜シグマ＞ 8700円/バックアップカートリッジ
24日	○WWFスーパーレッスルマニア＜アクレイムジャパン＞ 8800円/カートリッジ
28日	○拳闘王 ワールドチャンピオン＜ソフエル＞ 8000円/カートリッジ
28日	○スーパーアレスタ＜東宝＞ 8700円/カートリッジ
下旬	○ヘラクレスの栄光III 神々の沈黙＜データイースト＞ 8800円/カートリッジ
4月	○F-1 GRAND PRIX＜ビデオシステム＞ 9700円/バックアップカートリッジ

5月発売のソフト

1日	○バトルブレイズ＜サミー＞ 8700円/カートリッジ
15日	○斬IIスピリッツ＜ウルフチーム＞ 9800円/バックアップカートリッジ
31日	○ドラゴンクエストV 天空の花嫁＜エニックス＞ 9600円/バックアップカートリッジ
中旬	○マジックソード＜カプコン＞ 8500円/カートリッジ
中旬	○飛龍の拳S ゴールデンファイター＜カルチャーブレーン＞ 9700円/カートリッジ
5月	○甲竜伝説ヴィルガスト ～消えた少女～＜バンダイ＞ 9000円(予価)/バックアップカートリッジ

6月発売のソフト

26日	○甲子園2＜ケイ・アミューズメントリース＞ 8900円/バックアップカートリッジ
下旬	○スーパー ダンクショット＜HAL研究所＞ 8600円(予価)[込]/カートリッジ
6月	○スーパーガチャポンワールド SDガンダムX＜ユタカ・バンダイ＞ 9500円(予価)/バックアップカートリッジ
6月	○スーパー将棋＜アイマックス＞ 8800円/バックアップカートリッジ
6月	○ASTRAL BOUT(アストラル バウト)＜キングレコード＞ 価格未定/カートリッジ
6月	○パロディウスだ!＜コナミ＞ 価格未定/カートリッジ
6月	○横山光輝 三国志＜エンジェル＞ 9500円(予価)/バックアップカートリッジ
6月	○ホームアローン＜アルトロン＞ 価格未定/カートリッジ

7月以降発売のソフト

7月10日	○パチンコウォーズ＜ココナッツジャパン＞ 価格未定/カートリッジ
7月17日	○炎の闘球児 ドッジ弾平＜サン電子＞ 価格未定/カートリッジ
7月上旬	○サイバリオン＜東芝EMI＞ 8600円/カートリッジ
7月上旬	○コンバットライブス＜パルソフト＞ 価格未定/カートリッジ
7月下旬	○スーパーウルトラベースボール2(仮題)＜カルチャーブレーン＞ 8800円/カートリッジ
7月	○スーパーボウリング＜アテナ＞ 8300円(予価)/バックアップカートリッジ
7月	○HOOK＜EPIC・ソニーレコード＞ 8500円(予価)/カートリッジ
7月	○PGA ツアーゴルフ＜イマジニア＞ 価格未定/カートリッジ
7月	○イーハトーヴォ物語＜ヘクト＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
7月	○ステルス＜ヘクト＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
7月	○銀河英雄伝説＜徳間コミュニケーションズ＞ 価格未定/カートリッジ
7月	○鈴木亜久里のF-1スーパードライビング＜ロジーク(ジー・アミューズメンツ)＞ 8800円(予価)/バックアップカートリッジ
7月	○ダイナウォーズ＜アイレム＞ 8800円/カートリッジ
7月	○キャプテン翼III＜テクモ＞ 8900円/バックアップカートリッジ
7月	○スーパー倉庫番(仮題)＜パック・イン・ビデオ＞ 6800円/カートリッジ
7月	○スピンディジーワールド＜アスキー＞ 8800円(予価)/カートリッジ
7月	○ファランクス＜ケムコ＞ 価格未定/カートリッジ
7月	○北斗の拳5＜東映動画＞ 8900円(予価)/カートリッジ
7月	○ぎゅわんぶらあ自己中心派 片山まさゆき麻雀指南＜パルソフト＞ 価格未定/カートリッジ
7月	○T.M.N.T タートルズインタイル＜コナミ＞ 価格未定/カートリッジ
7月	○プリンス・オブ・ペルシャ＜メサイヤ＞ 8800円/カートリッジ
7月	○スーパーオフロード＜パック・イン・ビデオ＞ 6900円/カートリッジ
7月	○機動戦空ライオン＜ビック東海＞ 価格未定/カートリッジ
7月～8月	○ストリートファイターII＜カプコン＞ 価格未定/カートリッジ
8月中旬	○スーパープロフェッショナルベースボールII＜ジャレコ＞ 価格未定/カートリッジ
8月	○中嶋悟 SUPER F-1 HERO＜バリエ＞ 価格未定/カートリッジ
8月	○スーパー麻雀＜アイマックス＞ 価格未定/カートリッジ
8月	○ヒーロー戦記＜バンプレスト＞ 価格未定/カートリッジ
8月	○チビキャラウォーズ ー失われたギャ～グー＜バンプレスト＞ 8500円(予価)/カートリッジ
9月中旬	○初代熱血硬派くにおくん＜テクノスジャパン＞ 8500円/バックアップカートリッジ
9月下旬	○シェラザード伝説 黄金の帝国 第1章 光と闇の序曲＜カルチャーブレーン＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
9月	○ガンフォース＜アイレム＞ 8500円/カートリッジ
9月	○ソングマスター＜やのまん＞ 価格未定/カートリッジ
9月	○大戦略エキスパート＜アスキー＞ 9800円(予価)/バックアップカートリッジ
10月中旬	○リターン・オブ・双截龍(仮題)＜テクノスジャパン＞ 8600円/カートリッジ
10月	○信長公記＜やのまん＞ 価格未定/カートリッジ
10月	○バック・トゥ・ザ・フューチャー2(仮題)＜東芝EMI＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
11月下旬	○アスリート(仮題)＜KANEKO＞ 価格未定/カートリッジ
11月	○SD飛龍の拳(仮題)＜カルチャーブレーン＞ 価格未定/カートリッジ
12月	○パリ～モスクワ～ペキン・マラソンレイド(仮題)＜メルダック＞ 価格未定/カートリッジ
12月	○雲にのる＜ヘクト＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
12月	○バトルサッカー＜バンプレスト＞ 価格未定/カートリッジ
12月	○スーパーチャイニーズワールド2＜カルチャーブレーン＞ 8800円(予価)/カートリッジ
'92年	○バズー! 魔法世界＜ホット・ビィ＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
'92年	○ノスフェラトゥ＜セタ＞ 8800円[込]/カートリッジ
'92年	○シルヴァ・サーガ＜セタ＞ 8900円[込]/バックアップカートリッジ
'92年	○MOTHER II(仮題)＜任天堂＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
'92年	○ELFALIA＜ハドソン＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
'92年	○ミステリーサークル＜ケイ・アミューズメントリース＞ 価格未定/カートリッジ
'92年	○高速版 初段森田将棋＜セタ＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
'92年	○ポピュラス2＜イマジニア＞ 価格未定/カートリッジ
'92年	○2020年スーパーベースボール＜ケイ・アミューズメントリース＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
'92年	○スーパー上海 ドラゴンズアイ＜ホット・ビィ＞ 7800円/カートリッジ
'93年1月	○スーパー飛龍の拳スペシャル ファイティングウォーズ(仮題)＜カルチャーブレーン＞ 価格未定/カートリッジ
'93年	○おざなりダンジョン＜DATAMポリスター＞ 8800円[込]/カートリッジ

発売日未定のソフト

	○シムアント＜イマジニア＞ 価格未定/カートリッジ
	○ウィザードリィV＜アスキー＞ 9800円(予価)/バックアップカートリッジ
	○スーパーF1サーカス＜ニチブツ＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	○スパークリングショット(仮題)＜任天堂＞ 8000円(予価)[込]/カートリッジ
	○つっぱり大相撲-立身出世編＜テクモ＞ 価格未定/カートリッジ
	○機甲警察メタルジャック＜アトラス＞ 8800円/カートリッジ
	○アクスレイ＜コナミ＞ 8800円/カートリッジ
	○スーパー麻雀大会＜光栄＞ 価格未定/カートリッジ
	○ナグザットスーパーピンボール(仮題)＜ナグザット＞ 価格未定/カートリッジ
	○アースライト＜ハドソン＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	○スーパーノヴァ＜コピアシステム＞ 価格未定/カートリッジ
	○芹沢信雄のバーディトライ(仮題)＜東宝＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	○真・女神転生＜アトラス＞ 9800円/バックアップカートリッジ
	○ソルスティスII(仮題)＜EPIC・ソニーレコード＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	○マイト・アンド・マジックbook2＜ロジーク(ジー・アミューズメンツ)＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	○トールキンの「指輪物語」＜ロジーク(ジー・アミューズメンツ)＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	○マスターオブモンスターズ～大魔王ガイアの誕生～＜カプコン＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	○ブレス・オブ・ファイア～竜の戦士～＜カプコン＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	○ワンダーブック＜アスク講談社＞ 価格未定/カートリッジ
	○サイバーナイト＜トンキンハウス＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	○デスブレード＜アイマックス＞ 価格未定/カートリッジ
	○RPG(仮題)＜アイマックス＞ 価格未定/カートリッジ
	○熱血高校ドッジボール部(仮題)＜テクノスジャパン＞ 価格未定/カートリッジ
	○あしたのジョー＜ケイ・アミューズメントリース＞ 価格未定/カートリッジ
	○キャメルトライ＜タイトー＞ 価格未定/カートリッジ
	○アクロバットミッション＜テイチク＞ 価格未定/カートリッジ
	○ヒューマン・グランプリ(仮題)＜ヒューマン＞ 価格未定/カートリッジ
	○シムシティー2＜イマジニア＞ 価格未定/カートリッジ
	○F-29＜イマジニア＞ 価格未定/カートリッジ
	○メガロマニア＜イマジニア＞ 価格未定/カートリッジ
	○ラストバトル(仮題)＜テイチク＞ 価格未定/カートリッジ
	○ライト・ファンタジー＜トンキンハウス＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	○セプテントリオン＜ヒューマン＞ 価格未定/カートリッジ
	○ドラゴンズ・アース(仮題)＜ヒューマン＞ 価格未定/カートリッジ
	○ゆうゆのクイズでゴーゴー＜タイトー＞ 価格未定/カートリッジ
	○ソニックブラストマン＜タイトー＞ 価格未定/カートリッジ
	○オウガバトル＜クエスト＞ 価格未定/カートリッジ
	○ロードモナーク＜エポック社＞ 価格未定/カートリッジ
	○ウルティメイトフットボール＜サミー＞ 価格未定/カートリッジ
	○シェラザード伝説 黄金の帝国 第2章 帝国の遺産＜カルチャーブレーン＞ 価格未定/カートリッジ
	○サンドラの大冒険 ～ワルキューレとの出逢い～＜ナムコ＞ 価格未定/カートリッジ
	○アルバート オデッセイ＜サン電子＞ 価格未定/カートリッジ

PCエンジン

3月発売のソフト

20日	○Minesweeper 掃海艇＜パック・イン・ビデオ＞ 6200円/CD-ROM
26日	○天外魔境II 卍MARU＜ハドソン＞ 7800円/スーパーCD-ROM専用
27日	○BABEL＜レーザーソフト・日本テレネット＞ 6980円/スーパーCD-ROM専用
27日	○川のぬし釣り 自然派＜パック・イン・ビデオ＞ 6900円/CD-ROM
27日	○QUIZまるごとTHEワールド2 タイムマシンにお願い!＜アトラス＞ 6800円/スーパーCD-ROM両対応
27日	○シャドー・オブ・ザ・ビースト/魔性の掟＜ビクター音楽産業＞ 7200円/スーパーCD-ROM専用
27日	○フォゴットンワールド＜NECアベニュー＞ 7980円/スーパーCD-ROM専用(アベニューパッド付属)

4月発売のソフト

1日	○ザ・デビスカップテニス＜マイクロワールド＞ 6800円/スーパーCD-ROM専用
1日	○ビルダーランド＜マイクロワールド＞ 6800円/スーパーCD-ROM専用
2日	○スーパー雷電＜ハドソン＞ 5800円/スーパーCD-ROM専用
3日	○超時空要塞マクロス2036＜メサイヤ＞ 7200円/スーパーCD-ROM両対応
3日	○熱血高校ドッジボール部 PCサッカー編＜ナグザット＞ 6900円/Huカード
7日	○源平討魔伝 巻ノ弐＜ナムコ＞ 6800円/Huカード
24日	○スターパロジャー＜ハドソン＞ 6800円/スーパーCD-ROM専用
24日	○ライザンバーIII＜データウエスト＞ 6800円/スーパーCD-ROM専用

5月発売のソフト

1日	○スプリガンmark2＜ナグザット＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
1日	○テラフォーミング＜ライトスタッフ＞ 6800円/スーパーCD-ROM両対応
下旬	○ザ・キックボクシング＜マイクロワールド＞ 6800円/スーパーCD-ROM専用
5月	○キャンペーン版大戦略II＜マイクロキャビン＞ 7800円/スーパーCD-ROM専用
5月	○ココロン＜シュールド・ウェーブ＞ 7900円/CD-ROM
5月	○カラーウォーズ＜ココナッツジャパン＞ 7300円/CD-ROM

6月発売のソフト

12日	○太閤記(仮題)＜アスク講談社＞ 8500円/CD-ROM
25日	○トップをねらえ! GUNBUSTER VOL.1＜リバーヒルソフト＞ 6800円/スーパーCD-ROM専用
6月	○スライムワールド＜マイクロワールド＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
6月	○ドルアーガの塔＜ナムコ＞ 6800円(予価)/Huカード
6月	○フィーンド ハンター＜ライトスタッフ＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用

7月以降発売のソフト

7月	○テラクレスタII＜日本物産＞ 6900円(予価)/Huカード
7月	○GODS＜ピーシーエム・コンプリート＞ 価格未定/CD-ROM
7月	○LOOM＜ビクター音楽産業＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
7月～8月	○ジェノサイド(仮題)＜ブレイングレイ＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
7月～8月	○インペリアル・フォース＜システムソフト＞ 価格未定/CD-ROM
8月以降	○ぽっぷ'nまじっく(仮題)＜RIOT＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
8月下旬	○ダンジョンマスター セロンズクエスト＜ビクター音楽産業＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
8月下旬	○F1サーカス スペシャル＜日本物産＞ 7900円/CD-ROM
8月	○ベイビージョー＜マイクロワールド＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
9月	○ザ・プロ野球SUPER＜インテック＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
10月以降	○エグザイルII 邪念の事象(仮題)＜RIOT＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用

NEWSOFT

10月以降	○サークI・II(仮題)＜RIOT＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
10月〜11月	○アルファ ウエイブ＜マイクロワールド＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
'92年	○双截龍II(仮題)＜ナグザット＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
'92年	○ウィザードリィ(仮題)＜ナグザット＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
'92年	○ワールドカップ(サッカー編)(仮題)＜メディアリング＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
'92年	○つっぱり大相撲＜ナグザット＞　価格未定/Huカード
'92年	○ゼロヨンチャンプ2＜メディアリング＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用

発売日未定のソフト

	○ソーサリアン＜ビクター音楽産業＞　7200円/スーパーCD-ROM専用
	○IT'S CAME FROM THE DESERT＜ビクター音楽産業＞　価格未定/CD-ROM
	○雀偵物語2 宇宙探偵ディバン 完結編＜アトラス＞　4800円/CD-ROM
	○スペースファンタジーゾーン＜NECアベニュー＞　6800円/スーパーCD-ROM両対応
	○ボナンザブラザーズ＜NECアベニュー＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
	○ストラテゴ＜ビクター音楽産業＞　6900円/Huカード
	○ゼロウイング＜ナグザット＞　7200円(予価)/CD-ROM
	○銀河お嬢様伝説YUNA＜ハドソン＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
	○クイズの星(仮題)＜サン電子＞　6800円/スーパーCD-ROM専用
	○ストライダー飛竜＜NECアベニュー＞　価格未定/Huカード(PCエンジンSG用)
	○レインボーアイランド＜NECアベニュー＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
	○ワードナの森＜NECアベニュー＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
	○TATSUJIN＜タイトー＞　価格未定/Huカード
	○ホームデータの囲碁(仮題)＜ホームデータ＞　価格未定/Huカード
	○ギャラクシーフォース＜NECアベニュー＞　価格未定/Huカード
	○ホラーストーリー＜NECアベニュー＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
	○チキチキボーイズ＜NECアベニュー＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
	○ゲイングランド＜NECアベニュー＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
	○天地を喰らう＜NECアベニュー＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
	○マーブルマッドネス＜テンゲン＞　価格未定/Huカード
	○ピーターパックラット＜テンゲン＞　価格未定/Huカード
	○マジカルパズル・ポピルズ＜テンゲン＞　価格未定/Huカード
	○TVスポーツ・スペシャル＜ビクター音楽産業＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
	○マミーヘッド＜タイトー＞　価格未定/Huカード
	○アルガノス＜インテック＞　価格未定/スーパーCD-ROM両対応
	○21エモン(仮題)＜日本電気HE＞　価格未定/未定
	○コズミックファンタジー3(仮題)＜レーザーソフト・日本テレネット＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
	○BURAI II(仮題)＜リバーヒルソフト＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
	○ダイノフォース＜ユニポスト・オブ・ジャパン＞　価格未定/Huカード
	○ファージアスの邪皇帝＜ヒューマン＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
	○モンスターメーカー＜NECアベニュー＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
	○スーパーダライアスII＜NECアベニュー＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
	○宇宙戦艦ヤマト＜ヒューマン＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
	○ふしぎの海のナディア＜ハドソン＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
	○ロードス島戦記＜ハドソン＞　価格未定/スーパーCD-ROM両対応
	○ヘルファイアー＜NECアベニュー＞　価格未定/Huカード
	○盟約の定義＜ヒューマン＞　7200円(予価)/Huカード
	○幻蒼大陸　オーレリア＜タイトー＞　価格未定/CD-ROM
	○「ゴッドパニック」至上最強軍団＜テイチク＞　価格未定/Huカード
	○50th＜テイチク＞　価格未定/CD-ROM
	○ドラゴンナイトII＜NECアベニュー＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
	○ブランダーズ＜アイ・ジー・エス＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
	○ラストハルマゲドンII(仮題)＜ブレイングレイ＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
	○スーパーシュヴァルツシルト2(仮題)＜工画堂スタジオ＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
	○イースIV＜ハドソン＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用
	○アドベンチャークイズ カプコンワールド ハテナの大冒険＜ハドソン＞　価格未定/スーパーCD-ROM専用

メガドライブ

3月発売のソフト

20日	○シャイニング・フォース〜神々の遺産〜＜セガ＞　8700円/バックアップカートリッジ
27日	○ビットファイター＜テンゲン＞　7800円/カートリッジ
27日	○ターボアウトラン＜セガ＞　6000円/カートリッジ
27日	○ART ALIVE＜セガ＞　3800円(予価)/カートリッジ
27日	○ストームロード＜マイクロワールド＞　6800円/カートリッジ
27日	○サンダープロレスリング列伝＜ヒューマン＞　7400円/カートリッジ
27日	○シャドー・オブ・ザ・ビースト/魔性の掟＜ビクター音楽産業＞　8800円/カートリッジ
27日	○コズミック・ファンタジーStories＜RIOT＞　7800円/CD-ROM
3月	○デスブリンガー ―秘められた紋章―＜RIOT＞　7400円/CD-ROM

4月発売のソフト

3日	○A列車で行こうMD＜セガ＞　6800円/バックアップカートリッジ
24日	○まじかる☆タルるートくん＜セガ＞　3880円/カートリッジ
24日	○アリシアドラグーン＜ゲームアーツ＞　7800円/カートリッジ
24日	○バッドオーメン＜ホット・ビィ＞　6800円/カートリッジ
29日	○大航海時代＜光栄＞　11800円/バックアップカートリッジ
上旬	○アイルロード＜ウルフチーム＞　7800円/CD-ROM
下旬	○スライムワールド＜マイクロワールド＞　6800円/カートリッジ
下旬	○デトネイター・オーガン＜ホット・ビィ＞　価格未定/CD-ROM
下旬	○アンビジョン・オブ・シーザーII＜マイクロネット＞　8800円/バックアップカートリッジ
4月	○魔法の少女シルキーリップ＜RIOT＞　7400円/CD-ROM

5月発売のソフト

15日	○中嶋悟 F-1 HERO MD＜バリエ＞　7800円/カートリッジ
29日	○カメレオンキッド＜セガ＞　6800円(予価)/カートリッジ
29日	○グランドスラム＜日本テレネット＞　6800円/カートリッジ
5月	○LUNAR -THE SILVER STAR-＜ゲームアーツ＞　7800円/CD-ROM
5月	○クイズスクランブルスペシャル＜セガ＞　6800円(予価)/CD-ROM
5月〜7月	○ペーパーボーイ＜テンゲン＞　6800円(予価)/カートリッジ

6月発売のソフト

26日	○ツインクルテール＜WAS＞　7800円/カートリッジ
26日	○闘技王キングコロッサス＜セガ＞　5800円(予価)/カートリッジ
29日	○デビットロンソン バスケットボール＜セガ＞　4800円(予価)/カートリッジ
6月	○ライズ・オブ・ザ・ドラゴン＜セガ＞　6800円(予価)/CD-ROM
6月	○Ayrton Senna's SUPER MONACO GP II＜セガ＞　7800円(予価)/バックアップカートリッジ
6月	○ワンダードッグ＜ビクター音楽産業＞　価格未定/CD-ROM
6月〜7月	○ランパート＜テンゲン＞　6800円(予価)/カートリッジ

7月以降発売のソフト

7月10日	○炎の闘球児 ドッジ弾平＜セガ＞　価格未定/カートリッジ
7月17日	○キングサーモン＜ホット・ビィ＞　6800円/カートリッジ
7月上旬	○TOP PRO GOLF＜ソフトビジョン＞　8800円/カートリッジ
7月下旬	○天空烈伝武蔵(仮題)＜KANEKO＞　価格未定/カートリッジ
7月	○ひょっこりひょうたん島＜セガ＞　4800円(予価)/カートリッジ
7月	○笑ゥせぇるすまん＜セガ＞　価格未定/CD-ROM
7月	○電忍アレスタ＜コンパイル＞　価格未定/CD-ROM
7月	○ダークウィザード -蘇りし闇の魔導士-＜セガ＞　価格未定/CD-ROM
7月	○GODS＜ピーシーエム・コンプリート＞　価格未定/カートリッジ
7月	○BURAI 八玉の勇士＜セガ＞　価格未定/CD-ROM
7月	○修羅の門＜セガ＞　価格未定/カートリッジ
7月	○ダイナブラザーズ＜CSK総合研究所＞　価格未定/カートリッジ
7月〜8月	○熱血高校ドッジボール部サッカー編＜パルソフト＞　価格未定/カートリッジ
8月	○ココロン＜シュールド・ウェーブ＞　価格未定/CD-ROM
8月	○ノスタルジアII＜シュールド・ウェーブ＞　価格未定/CD-ROM
8月	○カプコンのクイズ殿様の野望(仮題)＜シムス＞　価格未定/CD-ROM
9月	○CDプロ野球(仮題)＜セガ＞　価格未定/CD-ROM
9月	○魔天の創滅＜講談社総研＞　価格未定/バックアップカートリッジ
9月〜10月	○テラフォーミング＜パック・イン・ビデオ＞　価格未定/CD-ROM
10月	○聖魔伝説「3×3EYES」＜セガ＞　価格未定/CD-ROM
10月	○サイバーロード(仮題)＜シムス＞　価格未定/カートリッジ
10月	○ウイングコマンダー＜セガ＞　価格未定/CD-ROM
10月〜12月	○スティールタロンズ＜テンゲン＞　価格未定/カートリッジ
10月〜12月	○ロードライアット＜テンゲン＞　価格未定/カートリッジ
11月下旬	○アスリート(仮題)＜KANEKO＞　価格未定/カートリッジ
12月	○シムアース＜セガ＞　価格未定/CD-ROM
12月	○Vay(ヴァイ)〜流星の鎧〜＜シムス＞　価格未定/CD-ROM
12月	○スウィッチ＜セガ＞　価格未定/CD-ROM
'92年	○新・覇邪の封印＜工画堂スタジオ＞　価格未定/CD-ROM
'92年	○シュバルツシルト＜工画堂スタジオ＞　価格未定/CD-ROM
'92年	○チェルノブ＜データイースト＞　価格未定/カートリッジ
'92年	○サイドポケット＜データイースト＞　価格未定/カートリッジ

発売日未定のソフト

	○バトルスマッシュ(仮題)＜KANEKO＞　価格未定/カートリッジ
	○忍者外伝＜セガ＞　価格未定/カートリッジ
	○スーパー忍2＜セガ＞　価格未定/カートリッジ
	○ゆみみみっくす＜ゲームアーツ＞　価格未定/CD-ROM
	○スラップファイトMD＜東亜プラン＞　価格未定/カートリッジ
	○スーパーギャルズパニック(仮題)＜KANEKO＞　価格未定/CD-ROM
	○レミングス＜サン電子＞　価格未定/カートリッジ
	○F-1コンストラクターズ(仮題)＜セガ＞　価格未定/バックアップカートリッジ
	○パワードリフト＜電波新聞社＞　価格未定/CD-ROM
	○ニンジャウォーリアーズ＜タイトー＞　価格未定/カートリッジ
	○アルテイン＜トレコ＞　価格未定/カートリッジ
	○封神演義＜ビクター音楽産業＞　価格未定/CD-ROM
	○アルスラーン戦記＜ヒューマン＞　価格未定/CD-ROM
	○ワールドラリー＜ビスコ＞　価格未定/CD-ROM
	○プリンス・オブ・ペルシャ＜ビクター音楽産業＞　価格未定/CD-ROM
	○スプラッターハウス PART2＜ナムコ＞　価格未定/カートリッジ
	○アフターバーナーIII＜CSK総合研究所＞　価格未定/CD-ROM
	○スピードボール2＜CSK総合研究所＞　価格未定/カートリッジ
	○グレイランサー＜メサイヤ＞　価格未定/カートリッジ
	○サンダーフォースIV(仮題)＜テクノソフト＞　価格未定/カートリッジ
	○ヴィクセン357＜メサイヤ＞　価格未定/バックアップカートリッジ

ゲームボーイ

3月発売のソフト

27日	○ちびまる子ちゃん3 めざせ!ゲーム大賞の巻＜タカラ＞　3800円[込]/カートリッジ
27日	○リトルマスター2 〜雷光の騎士〜＜徳間コミュニケーションズ＞　4800円[込]/カートリッジ
27日	○プロサッカー＜イマジニア＞　3800円[込]/カートリッジ
27日	○チキチキマシン猛レース＜アトラス＞　3900円[込]/バックアップカートリッジ
27日	○キャプテン翼VS＜テクモ＞　4200円[込]/カートリッジ
27日	○雀四郎＜サミー＞　3800円[込]/カートリッジ
28日	○バットマン リターンオブザジョーカー＜サン電子＞　3800円[込]/カートリッジ

4月発売のソフト

3日	○HOOK＜EPIC・ソニーレコード＞　3500円[込]/カートリッジ
21日	○星のカービィ＜任天堂＞　2900円[込]/カートリッジ
24日	○炎の闘球児 ドッジ弾平＜ハドソン＞　4500円[込]/カートリッジ
24日	○ミグレイン＜アクレイムジャパン＞　3980円[込]/カートリッジ
28日	○ポケットバトル＜シグマ＞　3500円[込]/カートリッジ
28日	○レッド・オクトーバーを追え!＜アルトロン＞　価格未定/カートリッジ
下旬	○DX馬券王Z＜アスミック＞　5900円/バックアップカートリッジ

5月発売のソフト

2日	○スパイVSスパイ とらっぱーず天国＜ケムコ＞　3800円[込]/カートリッジ
2日	○パネルの忍者ケサマル サラ姫お助け申す!の巻＜エポック社＞　3500円[込]/カートリッジ
上旬	○ハイパーブラックバス＜ホット・ビィ＞　価格未定/カートリッジ
下旬	○ブービーボーイズ＜日本物産＞　3800円[込]/カートリッジ
下旬	○うる星やつら -ミス友引を捜せ!-＜やのまん＞　5200円[込]/バックアップカートリッジ
5月	○馬番指南＜ヘクト＞　価格未定/バックアップカートリッジ
5月	○ホームアローン＜アルトロン＞　価格未定/カートリッジ

6月発売のソフト

下旬	○宇宙戦艦ヤマト＜ベック＞　3900円[込]/カートリッジ
6月	○ペンタドラゴン＜やのまん＞　価格未定/カートリッジ
6月	○ソリテア＜ヘクト＞　価格未定/バックアップカートリッジ
6月	○ハンチバック＜イマジニア＞　価格未定/カートリッジ
6月	○中嶋悟 F-1 HERO GB'92＜バリエ＞　3980円(予価)[込]/カートリッジ

7月以降発売のソフト

7月下旬	○大工の源さん　ゴールド・ビルディング・カンパニー(仮題)＜アイレム＞　3800円(予価)[込]/カートリッジ
7月	○らんま1/2 2＜バンプレスト＞　3980円(予価)[込]/カートリッジ
7月	○アレサIII＜やのまん＞　価格未定/カートリッジ
7月	○ダウンタウン熱血行進曲 どこでも大運動会＜テクノスジャパン＞　3800円[込]/カートリッジ
7月	○プリンス・オブ・ペルシャ＜メサイヤ＞　3980円[込]/カートリッジ
7月	○セレクションII＜ケムコ＞　価格未定/バックアップカートリッジ
7月	○モンスターメーカー2 ウルの秘剣＜ソフエル＞　4980円[込]/バックアップカートリッジ
7月	○三國志＜光栄＞　価格未定/バックアップカートリッジ
8月	○ランパート(仮題)＜ジャレコ＞　価格未定/カートリッジ
8月	○クイズ世界はSHOW・BYショーバイ!!＜タカラ＞　価格未定/カートリッジ
8月	○ちびまる子ちゃん4(仮題)＜タカラ＞　価格未定/カートリッジ
9月	○ぬ〜ぼ〜＜アイレム＞　3800円(予価)[込]/カートリッジ
'92年	○パチンコかぐや姫＜ココナッツジャパン＞　価格未定/カートリッジ

発売日未定のソフト

	○トリップワールド＜サン電子＞　3500円[込]/カートリッジ
	○ブルームランド＜クエスト＞　4300円[込]/カートリッジ
	○SPOT＜ビー・ピー・エス＞　3500円(予価)[込]/カートリッジ
	○LOST CITY(消えた街)＜ゲーム通信社＞　価格未定/カートリッジ
	○鉄道王II＜デービーソフト＞　3500円[込]/カートリッジ
	○ダンジョンランド＜エニックス＞　4600円/バックアップカートリッジ
	○バイオニックコマンドー＜カプコン＞　価格未定/カートリッジ
	○シーザースパレス＜ココナッツジャパン＞　価格未定/カートリッジ
	○ビタミーナ王国物語＜ナムコ＞　価格未定/カートリッジ

ゲームギア

3月発売のソフト

20日	○バスターボール＜リバーヒルソフト＞　3800円/カートリッジ
27日	○モンスターワールドII ドラゴンの罠＜セガ＞　3800円/カートリッジ

4月発売のソフト

24日	○超プロ野球 '92＜セガ＞　3500円(予価)/カートリッジ

5月発売のソフト

22日	○ひょっこりひょうたん島 ひょうたん島の大航海＜セガ＞　3500円(予価)/カートリッジ
29日	○ぎゅわんぶらあ自己中心派＜セガ＞　3800円(予価)/カートリッジ
5月	○エアリアルアサルト＜セガ＞　3500円(予価)/カートリッジ

6月発売のソフト

10日	○ファンタシースター外伝＜セガ＞　価格未定/カートリッジ

7月以降発売のソフト

7月	○シャダム戦記＜セガ＞　価格未定/バックアップカートリッジ
7月	○Ayrton Senna's SUPER MONACO GP II＜セガ＞　価格未定/カートリッジ

発売日未定のソフト

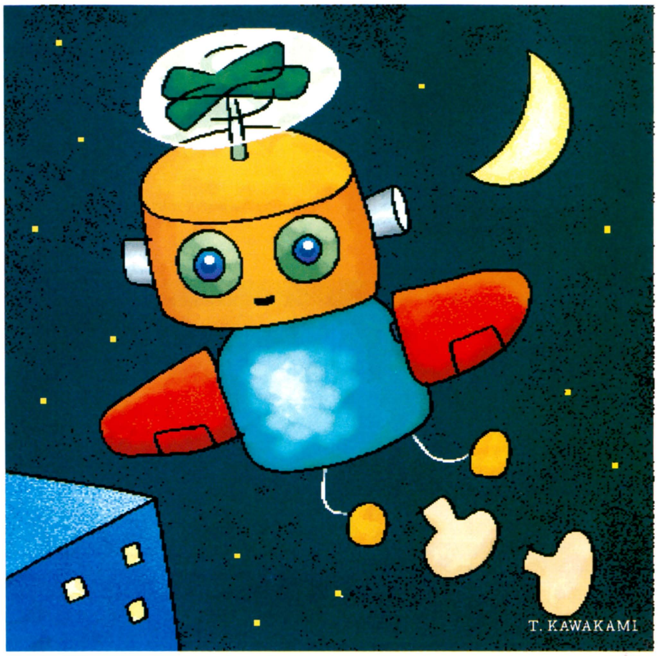
	○フロッガー＜セガ＞　価格未定/カートリッジ

※青い文字のゲームは、発売日や価格に変更があったソフトです。赤い文字のゲームは、発売日スケジュール表に初登場した新作ソフトです。　※価格の後に[込]マークがついているものは消費税込の商品価格、価格のみを表記しているものは消費税別の商品価格です。　※スーパーCD・ROM^2 両対応とは、スーパーCD・ROM^2 で使用すれば、データを読み込む回数が少なくなるため、より待ち時間が短くなるタイプのソフトです。

WEEKLY ファミコン通信

1992 4·3

EDITORIAL INFORMATION



―次号特集は―

春のRPG祭り

今年の春は、RPG花盛り。話題の新作情報を満載した一大特集だ。インタビューもあるぞ。

次号は **3/27** 発売です　定価290円

■発行人：藤井章生　■編集人：小島文隆　■編集長：塩崎剛三　■副編集長：水野震治、浜村弘一　■デスク：野田稔　■サブデスク：金田一健、鈴木賢一、鈴木弘明、田原誠司、中治和哉、二木康夫、山本伊知郎、渡辺江里　■編集スタッフ：樹村頼子、森好正、入澤貴志、柴田英春、川村和弘、永野恵美子、菅野多希子、水間勇一、小林和郎、飯田真佐史、加藤克明、松本元、堀尾尚美、澄田雅範、野口豊、永瀬健太郎、酒井慶太、坂本武郎、長谷部勲、澤田剛、広瀬栄一、内沢裕一、清水早百合、大庭聖子、泉和子　■制作スタッフ：山田康幸、鎗田準次、斉藤大助、西山哲也、松井雄一、川端康雄、川辺宏二、村田順一、佐和健治、井沢利昭、佐々木幸子　■フォトグラフ：水科人志、八木澤芳彦、木村早知子、長瀬ゆかり、長谷川勝之、宮野知英　■編集協力：上野利幸、斎藤伸、渋谷洋一、森下万里子、梶原智、美村孝之、青山良、羽田隆之、野崎平路、河上英人、国領雄二郎、石井宏之、岩沢篤子、米田崇、新山基一、関谷窓、江崎和生、坂本達哉、下澤洋、中村真也、高橋敦子、東谷保幸、栗原和子、菊地薫、加藤博一、香山リカ、キャラメル・ママ、ケイ・ライターズクラブ、STUDIOMARMALADE、ターニング・ポインツ、山猫有限会社　■制作部門：門ロデザインルーム、ADMIX、今井デザイン事務所、溝江由紀子、笠倉綾子、小川かをり、高野睦子、町山真樹子、橋本康人、安田美代子、矢野朱美、伊藤誠司、古川誠之、高島宏之、吉田大介、深沢憲一、辻秀和、小島伸之、野島弘司、小幡久美、白畠かおり、バナナグローブスタジオ　■広告営業：米澤祐子、松尾誠　■雑誌営業：吉田和彦　■出版業務：別所聖一、中尾敬子　■アメリカ駐在：ケイコ・ランドルフ　■イラスト：松下進＋ライト＆シャドゥズ、桜玉吉（CEP)、川上富也、荒井清和、鈴木みそ、まついなつき、菊地晃弘、こやま基夫、永井豪とダイナミックプロ、山本貴嗣、田中秀夫、餅月あんこ、藤沢まりの

おたより・クイズ・プレゼントのあて先は
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル　(株)アスキー　ファミコン通信編集部「OOOOO」係

CALENDAR　3.20–4.3

3.20 FRI
- ●スーパー桃太郎電鉄
- ●それいけ！アンパンマン みんなで、ハイキングゲーム！
- ●超攻合神サーディオン
- ●ファイナルファイト・ガイ
- ●Minesweeper 掃海艇
- ●シャイニング・フォース～神々の遺産～
- ●バスターボール

21 SAT

22 SUN

23 MON

24 THU

25 WED

26 THU
- ●天外魔境Ⅱ 卍MARU

27 FRI

週刊ファミコン通信 4月10日号発売

- ●プラズマ・ボール
- ●ハローキティワールド
- ●WWFレッスルマニアチャレンジ
- ●HOOK
- ●ハットトリックヒーロー
- ●ラッシングビート
- ●スーパーファミスタ
- ●らんま1/2 町内激闘編
- ●SMASH T.V.
- ●スーパーヴァリス～赤き月の乙女～
- ●トップレーサー
- ●バトルグランプリ
- ●カードマスター　リムサリアの封印
- ●S・T・G
- ●BABEL
- ●川のぬし釣り　自然派
- ●フォゴットンワールド
- ●QUIZ まるごとTHEワールド2 タイムマシンにお願い！
- ●シャドー・オブ・ザ・ビースト／魔性の掟
- ●ピットファイター
- ●アイルロード
- ●ターボアウトラン
- ●ART ALIVE
- ●ストームロード
- ●サンダープロレスリング列伝
- ●シャドー・オブ・ザ・ビースト／魔性の掟
- ●コズミックファンタジーStories
- ●ちびまる子ちゃん3 めざせ！ゲーム大賞の巻
- ●リトルマスター2～雷光の騎士～
- ●プロサッカー
- ●チキチキマシン猛レース
- ●キャプテン翼VS
- ●雀四郎
- ●モンスターワールドⅡ ドラゴンの罠

28 SAT
- ●炎の闘球児ドッジ弾平
- ●まじかる☆タルるートくん MAGIC ADVENTURE
- ●ラストファイターツイン
- ●バットマン リターン オブ ザ ジョーカー

29 SUN

30 MON

31 TUE

4.1 WED
- ●ザ・デビスカップテニス
- ●ビルダーランド

2 THU
- ●スーパー雷電

3 FRU

週刊ファミコン通信 4月17日号発売

LOGiN 8号発売

- ●ウルティマⅥ偽りの予言者
- ●超時空要塞マクロス2036
- ●熱血高校ドッジボール部PCサッカー編
- ●A列車で行こうMD
- ●HOOK

●ファミコン　●スーパーファミコン　●PCエンジン　●メガドライブ　●ゲームボーイ　●ゲームギア　●ディスクライター書き換え

本誌の内容についてのご質問は、祝日をのぞく毎週火曜から木曜の午後2時～4時の間に☎03・3796・1916まで。

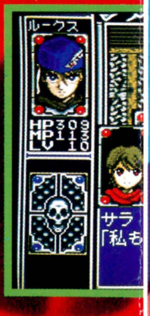
1082041


SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
恐るべき謎の侵略者
『滅ぼさなければ、滅ぼされてしまう。』
サーディオン伝説の封印を解きはなて!!
illustrated by HAJIME KATOKI
XARDION
超攻合神 サーディオン
激しい闘いは、太陽系の人々に太古の危機を救った
伝説の超攻アーマー、サーディオンの復活を望ませた。
SALAMANDER
サラマンダ
火器を使った多彩な攻撃力と
防御力を誇る人型超攻アーマー
ALCEDES
アルセイデス
魔法を使い、潜在的破壊力が
高い生体的超攻アーマー
LEOPARD
レオパルド
起動力に富み、迫兵戦能力も
高い獣的超攻アーマー
今、人々の期待を担って新たなる超攻アーマーが開発され、3人のパイロットは
出撃した。謎の侵略者の正体は何か?! 超攻合神サーディオンの伝説とは?!
激しい戦闘ののち、その全貌が明かされる!!
企画・製作/アスミック
制作協力/ガイナックス
メカニック・デザイン/森木靖泰、カトキハジメ
音楽/田中公平
初回限定
森木靖泰氏イラストによる
オリジナル・ポストカード付
3月20日(金)発売
スーパーファミコン専用ソフト 8M+バッテリーバックアップ付 価格¥8,800(税別)
ASMIK
発売:株式会社 アスミック ソフトウェア事業部
〒162 東京都新宿区揚場町1-21 テレホンサービス:03-3235-5902
©1992 ASMIK
スーパーファミコン は任天堂の商標です。

迷わず。
この世界の中へ。

波乱万丈3D
ファンタジー
ロールプレイングゲーム





Card Master
リムサリアの封印

SUPER Famicom®
スーパーファミコン® は任天堂の商標です。

カードマスターといえば…

RPG史上初の職業「カードマスター」がゲームを変えた。主人公・ルークスは、この地で唯一のカードの使いとなって、精霊たちを招き寄せ、秘儀を駆使する。だから、おそろしくコクある戦闘が実現！



コクがあるといえば…

地上の4大元素「火」「土」「水」「風」の属性に左右される魔物との戦闘は、判断力との戦いだ。属性の強弱関係を見きわめて、魔法やカードアイテムを使うのだ。とにかく戦闘がおもしろい、そしてわかりやすい。



わかりやすいといえば…

魔法やアイテムの情報は、すべて画面内に表示される親切設計。それに3Dのダンジョンやフィールドでも迷わない、オートマッピング機能登載。これならば、どっぷりと物語の中にひたれる。

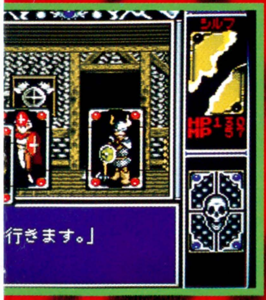






物語の中にひたれるといえば…

物語は、全5章の構成。出会い、戦い、希望、裏切り。これでもか、これでもか！っていうテンポの良さで感動のストーリーは展開する。……だからもう、迷ってる場合じゃぁない！



物語は感動のために。
戦闘は興奮のために。

スーパーファミコン用カセット
カードマスター
リムサリアの封印

定価 8,900円(税込み)
●バッテリーバックアップ付●

3月27日発売!



HALKEN
株式会社HAL研究所
〒101 東京都千代田区神田須田町2-6-5 OS 85ビル5F ☎03-3252-6344

WEEKLY ファミコン通信 no.172 定価290円(本体282円)

週刊ファミコン通信 4月3日(毎週1回金曜日発行)
第7巻 第14号 第三種郵便物認可 株式会社アスキー発行
発行人 藤井章生 編集人 小島文隆
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル
☎03・3486・7111(大代表) ☎03・3796・1916(編集部)

PRINTED IN JAPAN 大日本印刷 ©ASCII 1992

T1026251040298 雑誌26251−4/3

週刊ファミコン通信 4·3
ドラクエV、キャプ翼IIIの最新情報もとびだしたのだ!!
ASCII